
Año VI - Nº 70 - 695 Ptas
HOBBY
CONSOLAS
ependiente de videojuegos para consolas
Todos los grandes
lanzamientos del mes
«Mario Kart 64»
«V-Rally»
«Agent Armstrong»
«Shining The Holy Ark»
00070
8 426239 010016
Nacidos para el éxito
«Jurassic Park II»
«Hércules»
«Lucky Luke»
«Toshinden 3»
¡¡ESPECTACULAR
REPORTAJE DE 16 PÁGINAS!!
«Medievil» te hará temblar
¡¡ESCALOFRIANTE!!
HOBBY PRESS

ES UNA CHICA

TOMB RAIDER

sega saturn

+

tomb raider

24.900 pts.*

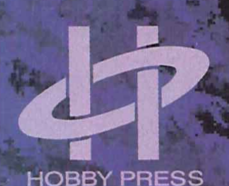


*P.V.P. RECOMENDADO

FACIL

Aprovechate: Sega Saturn+Tomb Raider por sólo 24.900 ptas.
Porque va a ser muy difícil volver a ver una chica como ésta en tan buena compañía y por tan poco.
La cosa es sencilla, vete a comprarlo ahora mismo. Ya.

SEGA SATURN



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Rubén J. Navarro
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 70 - Julio 1997



"LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS"

SUPERIORIDAD TÉCNICA

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 Bits	32 Bits	32 Bits
VELOCIDAD	93,75 Mhz.	33 Mhz.	28 Mhz.
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALOGICO INCLUIDO	SI	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SI	NO	NO

EFECTOS GRAFICOS	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective-corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO

AHORA 29.990* PVP



NINTENDO64

ENTRA EN JUEGO.

(*) Nintendo España, S.A. no determina el P.V.P. final de sus productos. Éste depende del centro en el que se comercializan, por eso todos los P.V.P. que aparecen en este página son aproximados.

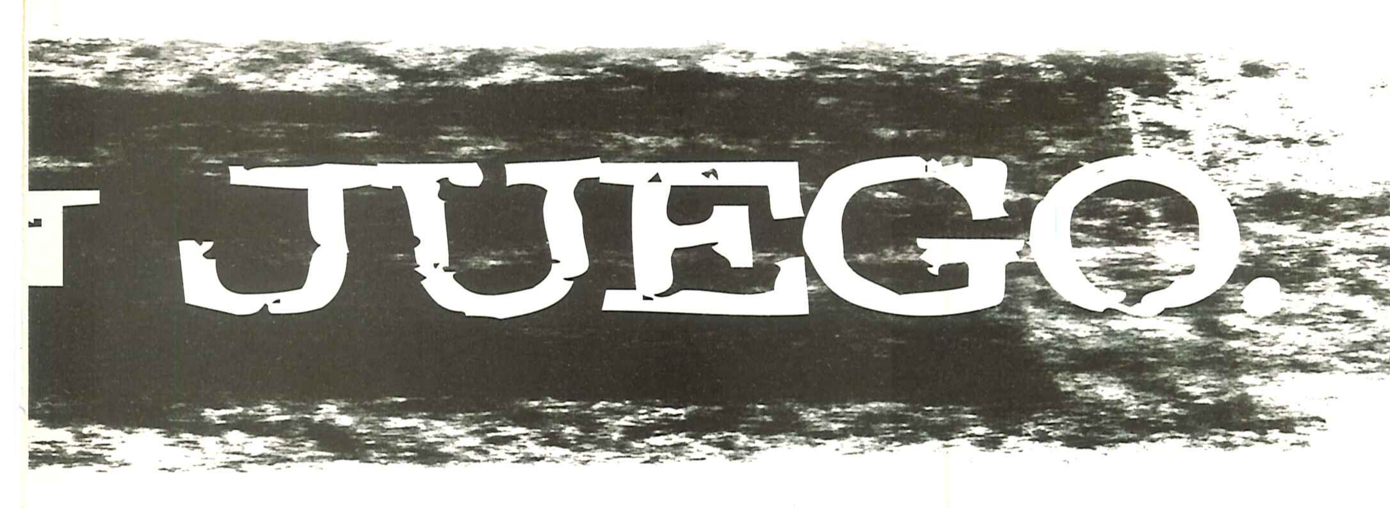
ENTRA EN


NINTENDO64
SUPER MARIO 64
PAL VERSION
Nintendo

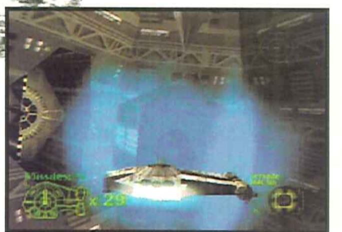

NINTENDO64
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
PAL VERSION
Nintendo


NINTENDO64
WAVE RACE 64
PAL VERSION
Nintendo

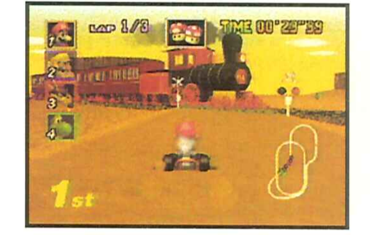

NINTENDO64
MARIO KART 64
PAL VERSION
Nintendo


JUEGO.



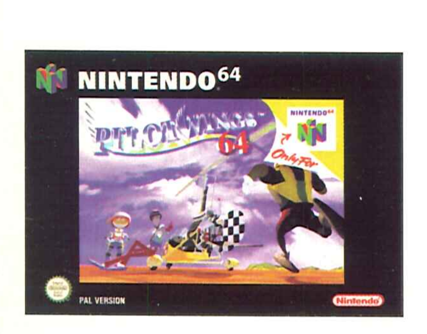





LAP 1/3
TIME 00'29"39
1st


TIME 01'02"22
441 m


99


NINTENDO64
PAL VERSION
Nintendo


NINTENDO64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO64


NINTENDO64

Editorial

¿Empieza Europa en Los Pirineos?

Este mes, tres cosas han llamado poderosamente mi atención. Una ha sido el impresionante catálogo de lanzamientos que Sony va a editar de aquí a fin de año. Otra, el aumento de calidad que están experimentando los juegos para todas las consolas. Y, por último, el enorme crecimiento que está viviendo en los últimos meses una compañía, hasta ahora modesta, llamada Infogrames.

De entre estos tres detalles, el que me produce una mayor admiración y, por qué no decirlo, envidia, es la que atañe al sello francés. Y me ha producido esta sensación porque al ver su excepcional «V-Rally», -así como imágenes del desarrollo de «Lucky Luke»-, me surge la pregunta: ¿porqué no sólo ya en Japón o Estados Unidos, sino en Francia, Gran Bretaña o Alemania han salido grandes compañías de videojuegos y en España, nuestra querida España, no programa absolutamente nadie?

¿Es que somos los más torpes de Europa? ¿es que estamos faltos de talentos? ¿es que no hay un sistema que apoye a los jóvenes para que desarrollen su trabajo? ¿o es que seguimos con la vieja teoría del "que inventen ellos"?

Sin duda es un tema que requiere ser tratado con mayor profundidad -cosa que quizás algún día hagamos- pero de momento me conformo con lanzar el tema al viento y esperar a que alguien -Sony, Sega, Nintendo, Electronic Arts... es decir, las filiales españolas de estas grandes firmas- recojan el testigo y se planteen que quizás deberían empezar a hacer algo para ponerle fin a esta frustrante situación.

Amalio Gómez

EL SENSOR

¡Una cita con Lara Croft!



Nuestro compañero Manuel del Campo tiene la enorme fortuna de encontrarse en estos momentos en el E3 de Atlanta.

Y no lo decimos porque esté viendo y probando antes que todos nosotros los juegos más espectaculares que van a salir este año (al fin y al cabo cuando vuelva le va a tocar "currarse" todo el reportaje). Lo que realmente nos molesta es que el stand de Core va a estar "animado" con la presencia de la protagonista de «Tomb Raider», es decir, la mismísima Lara Croft en persona y va a tener la oportunidad de verla y tocarla. ¡Los hay con suerte!

"Me ha hecho mucha gracia la publicidad de N64, la de "¿Platinium? No, gold". ¿No sabrán que el platino es más caro que el oro?"

***María Jesús López**, directora de Sony Computer España*

Los japoneses inventan el CAFÉ-MANGA



Cada vez tenemos más dudas sobre ciertos aspectos de la salud mental de los nipones. Su última y curiosísima ocurrencia consiste en unos locales donde los japoneses pueden entrar a tomarse un café o un refresco y leerse mientras cuantos mangas quieran de entre los miles y miles que hay a su disposición.

Cada lector tiene que pagar 600 yenes a la hora, (unas 700 pesetas) pero sin límite en el número de mangas que lean, (consumiciones aparte).

El ambiente es silencioso y tranquilo y se puede ver a los lectores (separados, cómo no, en fumadores y no fumadores) con su pila de mangas sobre la mesa.

Es tal el éxito del invento que han anunciado la próxima inauguración de los manga-restaurantes, donde se podrá desarrollar una actividad tan curiosa como leerte un Dragon Ball mientras te metes para el cuerpo un pescadito crudo. ¡Vivir para ver!





A falta de que en España nos ofrezcan datos oficiales sobre las ventas de videojuegos, bien valen las listas de los más vendidos en Inglaterra durante la primera semana de Junio (sumando todos los formatos). Si os fijáis, el primero y el tercero son dos juegos que sólo han aparecido para una consola (lo cual tiene más mérito). Y hay que destacar la presencia del incombustible «Tomb Raider».

1- SOUL BLADE (PSX)
2- TOMB RAIDER (PC, PSX, SAT)
3- SUPER MARIO 64 (N64)
4- X-WING VS TIE FIGHTERS (PC)
5- FIFA 97 (PC, PSX, SAT, MD)

Y si sólo miramos las ventas en consolas:

1- SOUL BLADE. (PSX)
2- SUPER MARIO 64. (N64)
3- WAVE RACE 64. (N64)
4- MICROMACHINES V3 (PSX)
5- TOMB RAIDER (PSX, SAT)

Los más en USA

Según datos de Electronic Boutique del día 3 de junio de 1997, estos son los diez juegos más vendidos en USA. Atentos a ciertas peculiaridades yankees.

1	*Triple Play'98 (PSX)*
2	*Wild Arms (PSX)*
3	*Rage Racer (PSX)*
4	*Tenka (PSX)*
5	*War Gods (N64)*
6	*Mario Kart 64 (N64)*
7	*Fighters MegaMix (SAT)*
8	*Overblood (PSX)*
9	*Broken Helix (PSX)*
10	*Turok (N64)*

MOLA

- **El nuevo «F-1 ´97»: genial.**
¿Y si te esperas a verlo primero?
- **La portada del mes pasado.**
Se nos ocurren un buen par de... razones para que te gustara tanto.
- **La serie PlayStation Platinum: Buena, Bonita, Barata.**
Y con juegos de gran calidad.
- **Por fin Nintendo 64 baja de precio: ya era hora.**
¡Pero si acababa de salir a la venta!
- **«Fighters Megamix»: demencial.**
Demencial... ¿qué quieres decir exactamente con "demencial"?
- **El futuro para PlayStation: se lo están currando.**
Se lo están currando Sony y las innumerables compañías de software que trabajan para PlayStation.
- **El nuevo «Rapid Racer»: súper velocidad hasta en el agua.**
¡Cuidadín con los chapuzones!
- **Que Game Boy tenga cuerda para rato.**
Claro, como se la están dando tan de poquito en poquito...
- **Que HC tuviese 300 páginas.**
Eso, que fuera como la guía telefónica. Y ademas, semanal.
- **Que lleguen las vacaciones: 24 horas para jugar.**
Te recomiendo que al menos duermas media horita. O tres cuartos de hora.
- **Que vendan juegos de segunda mano en las tiendas.**
Bueno, todo sea por ahorrarse unas pelillas.
- **Estar suscrito a Hobby Consolas: cuando hay vídeo no pagas la subida de precio y te ahorras una pastita.**
¡Ayyyyy, listillo!
- **La sección "Teléfono Rojo", aunque molaría más si contestaran a tus cartas.**
Eso sería ya la bomba.
- **Que te toque la quiniela guiándote por los resultados del «FIFA 97».**
¿Te ha tocado algo? Pues oye, reparte entre los colegas...
- **El Rastro de Madrid, pese a su fama, se encuentra cada oferta...**
Más te vale que tengas cuidado y que mires bien lo que compras. A lo mejor te puedes llevar un buen chasco.
- **Lo "buena" que sale Honey en el número 69.**
No lo hicimos aposta, de verdad. Lo del numerito, queremos decir...
- **Los comentarios del número 69: amplios, con las páginas que merecen.**
Los juegos se lo merecían.

¡Ay, Japón Japón!

¡A POR EL 2º PLATO!

Dibujo remitido por D.V. Losada. Por cierto, ya te enviaremos un regalito.

Preguntamos a nuestro corresponsal en Japón sobre la veracidad de ciertas informaciones que colocan las ventas de Game Boy en Japón por encima de las de Nintendo 64. Para nuestra sorpresa, Nicola nos respondió lo siguiente: *"Sí, es verdad. Y no te extrañes. No salen juegos para N64 y sí para Game Boy y además acaban de sacar la nueva Game Boy ¡de colores fluorescentes!"*
Para dejarnos más pasmados continúa diciendo: *"De todos modos en mayo las ventas fueron muy flojas y sólo se vendieron 50.000 PlayStation, 7000 N64 y 6000 Saturn..."*
Lo dice con tanta naturalidad que dan ganas de echarse a llorar pensando en los meses que tienen que pasar en España para que se venda ese número de consolas. Por cierto, hay que ver cómo está PlayStation... se las está comiendo a todas crudas. Y por eso hemos seleccionado el dibujo remitido por D.V., que nos ha venido al pelo.

Aprovechando la situación también nos dio las cifras del parque de consolas que había instaladas en Japón a finales de marzo de este año. Ojo al dato:

CONSOLA	UNIDADES
PlayStation	6.500.000
Saturn	4.800.000
Nintendo 64	2.040.000
Super Famicom (SN)	16.870.000
Game Boy	15.020.000
PC-FX	270.000
3DO	750.000
Neo Geo	300.000
Neo Geo CD	400.000

Si queréis alucinar todavía más con las cifras que se manejan en Japón anotad ahora las previsiones de ventas para finales de este año. Por cierto, Saturn no va nada mal. Y fijaos en las curiosas diferencias entre los fabricantes y las previsiones de las tiendas:

CONSOLA	FABRICANTE	TIENDAS
PlayStation	8.160.000	9.080.000
Saturn:	5.900.000	6.020.000
Nintendo 64:	3.960.000	3.720.000

Por cierto, Sony España nos ha contado que tienen previsto alcanzar la cifra de 400.000 PlayStations vendidas para Marzo del próximo año. No estaría mal, la verdad.

Aunque no les dio mucho resultado



16 • MARCA

CURR aquí está la Liga

El Atlético estrena arma secreta

La camiseta rojiblanca contará hoy con un nuevo dueño. El TAMAGOTCHI se lucirá en exclusiva en la elástica del Atlético de Madrid. Se trata de un juguete que ha revolucionado el mercado de los niños.

JOSE FELIX DIAZ • Madrid

El conjunto de Radomir Antic estrenará hoy una nueva camiseta. No cuenta con ninguna variación en el diseño. Sigue con las bandas rojiblancas que recorren todo el cuerpo. El único cambio es la publicidad. En este sentido, los jugadores rojiblancos se enfrentarán a los madridistas con un "Tamagotchi" en su pecho. Se trata de un nuevo producto de la empresa juguetera que se ha anunciado en la elástica rojiblanca a lo largo de toda esta temporada. El Atlético de Madrid lucirá hoy, en exclusiva para este encuentro, la publicidad de este nuevo juguete que ha contado con una gran acogida en varios países. Ahora, esta mascota virtual ha llegado a España y la mejor manera de dar a conocer este producto es lucirlo en un campo de fútbol. El Atlético lo hará hoy. Muchos dicen que es el arma secreta que tenía guardada Jesús Gil.

UNA MASCOTA VIRTUAL

NECESITA CARIÑO Y ATENCION
Este nuevo juguete ha revolucionado el mercado de los niños. Se trata de un animal desconocido que necesita todo tipo de atenciones para que pueda tener una buena educación. Si no es así, la mascota en cuestión se tornará maleducada, caprichosa y tendrá una corta vida.

MUCHOS JUGADORES YA LA PROTEGEN
Puede ser uno de los misteriosmejor guardados del fútbol español, muchos jugadores españoles ya han comprobado las características de esta nueva criatura. Lógicamente, guardan en secreto su paternidad.

Dos opiniones llegadas para el NO MOLA: "Los Tamagotchi: vaya pegote" y "Que se te muera el Tamagotchi". División de opiniones.

El caso es que molen o no, lo cierto es que estas mascotas virtuales han estado presentes en el evento más visto por la televisión de los últimos tiempos: el partido Real Madrid- Atlético de Madrid, y hasta el periódico nacional de mayor venta (Marca), se hizo eco de ellos. Por algo será.

NI FU NI FA

• **Los juegos de fútbol inspirados en la Premiere League inglesa.**
"Mí no estar de acuerda" (Bobby Robson)

• **El «Killer Instinct Gold»: muy tradicional para ser el primer juego de lucha en N64.**
"Estoy completamente de acuerdo" (cualquier directivo de Sega o Sony).

• **Que Sega se esfuerce tan poco y no produzca ni siquiera sus propios títulos.**
¿Ah, no? ¿Y quién ha producido «Fighting Megamix», por ejemplo? ¿Rita "la Cantaora"?

• **Que no sorteéis una Nintendo 64 en lugar de tantos juegos.**
Será que hemos sorteado ya pocas consolas...

• **La sección "Otaku Manga", aunque si sólo la concedéis dos páginas al mes...**
NI FU NI FA: los críticas o los elogios que recibimos sobre Otaku Manga.

• **He enviado 10 cartas al "Contrapunto" y no me han publicado ninguna.**
Bueno, como has conseguido batir record de cartas no publicadas, te publicamos ésta.

• **El precio de algunos periféricos, como los volantes.**
Al fin y al cabo no son artículos de primera necesidad. Hay cosas más importantes en la vida.

• **Que no aviséis cuándo vais a sacar un vídeo y te lleves la sorpresa de ir con tus 400 ptas. de siempre y veas que no te llegan.**
Eso te pasa por ir siempre con lo justo, ¡agarrao!

• **Que sólo deis vídeos de Dragon Ball y no de otras series.**
Ah, ¿pero es que hay otros vídeos que no sean de Dragon Ball? ¿Y les gustan a la gente?

SUBEN

Sony que nos va a presentar de aquí a navidades la colección de juegos más alucinante de su historia.

Nintendo que ha realizado una notable rebaja en el precio de sus cartuchos para Super Nintendo y Game Boy.

Las expectativas con respeto al **E3 de Atlanta** que parece que va a tener muchas más novedades que ningún otro año.

Bandai que ha puesto a sus Tamagotchi en boca de todos y ha agotado stocks vendiendo las 30.000 unidades que habían traído.

Saturn que verá como su catálogo de juegos se amplía notoriamente tras el verano.

Mega Drive que va a recibir una novedad: «The Lost World: Jurassic Park 2».

Infogrames que se ha "salido" con su impresionante «V-Rally».

BAJAN

Aún corriendo el riesgo de que este apartado caiga en la monotonía, no nos cansaremos de darles "caña" a las compañías que no traduzcan sus juegos. Este mes, configuran la lista negra:

- Electronic Arts con su «Overblood».
- Sega con su «Shining the Holy Ark».
- Infogrames con su «V-Rally».
- Nintendo con su «Mario Kart 64».

aunque bien es cierto que en unos casos el idioma resulta más fundamental que en otros.

Ah, y aprovechamos la ocasión para decirle a Nintendo España algo que no le habíamos dicho nunca (más por olvido que por otra causa): nos parece FATAL que «Mario64» esté en todos los idiomas menos en castellano. Y aquí sí que es relativamente importante entender los textos.



Más vale prevenir

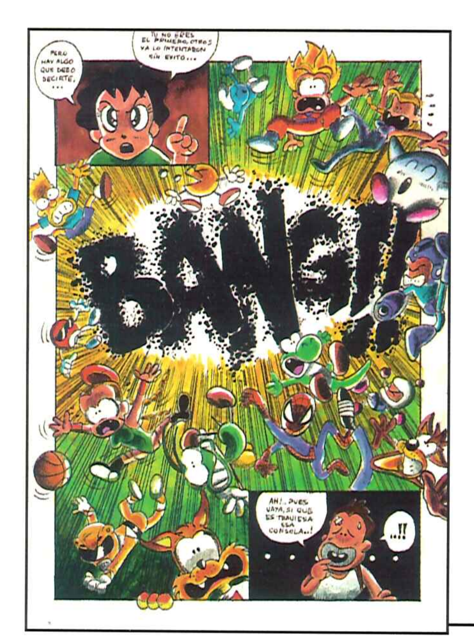
«Star Wing» (Star Force en USA) sí que debe ser mareante, rápido y trepidante cuando la publicidad de Nintendo en las revistas americanas recomienda el uso de una de estas bolsitas que tan amablemente nos ofrecen en barcos y aviones. Ya sabéis, de esas de "descomer".

Es más, incluso nos han mandado una hasta nuestra redacción. Muy agradecidos, sobre todo porque estaba vacía...

"Si juegas al «Rev Limit» te darás cuenta enseguida de que N64 es más potente que PlayStation" y "Nintendo no hace un control tan exhaustivo de los juegos como la gente se piensa"

HARADA NOBORU, *jefe de diseño de Seta, -equipo de programación para Nintendo- en declaraciones a H.C.*

Han colaborado en este Sensor:
Miguel Angel Romero Peral (Málaga), Unos colegas de Mondragón, Benny (La Coruña), Pablo de Carlos Fernández (Madrid)



II Concurso
Mangas & Videogames

Os recordamos que nuestro concurso Mangas & Videogames sigue en marcha. Ya nos han llegado cientos de trabajos y, aunque aún no los hemos visto muy detenidamente, lo cierto es que hay algunos que tienen una pinta excelente. Uno de los que nos ha hecho más gracia hasta el momento (posiblemente por eso de la vanidad) es en el que podemos ver a nuestros veteranos redactores, Sonia y Manolo, protagonizando una divertida aventura junto al mismísimo Bruce Willis. Ya sabéis que tenéis hasta de plazo hasta el día 30 de junio para enviar vuestros mangas y que a partir del próximo número iremos publicando los trabajos ganadores.



Los más deseados:

1– Un Dragon Ball para N64
2– Virtua Fighter 3.
3– Tomb Raider 2.
4– 64DD.
5– Time Crisis con pistola.

"La culpa de mi mal final de campaña bajo la portería del Liverpool se debió a la obsesión que tenía con «Tekken 2». No me lo podía quitar de la cabeza".

***DAVID JAMES**, portero del Liverpool, en declaraciones a la prensa británica.*

"Actualmente, PlayStation no tiene rival en ningún país del mundo. Somos los líderes absolutos de ventas y seguramente estas diferencias se incrementen durante los próximos meses".

***PHIL HARRISON**, director de marketing de Sony Computer, en declaraciones exclusivas a H.C.*

Sony, con el fútbol base



Sony España ha tenido una excelente iniciativa: patrocinar al equipo de fútbol de Fuenlabrada (Madrid).

Los tres equipos correspondientes a las tres categorías por edades de este club llevarán en sus camisetas el flamante logotipo de PlayStation.

Una fenomenal idea que, como veis, ha hecho muy felices a estos chavalotes de Fuenlabrada.

NO MOLA

• La cara de los usuarios de Sega al saber que «Torico» no está en castellano.

Y eso que la palabra Torico suena bastante a castellano, (por lo del toro pequeño, vamos).

• El precio tan alto del «ISS 64»: y decíais de «Turok»...

Si tienes una N64 y te gusta el fútbol, puede que sean las 13.490 pelas mejor invertidas de tu vida.

• Que te compres el mejor juego y al día siguiente saquen uno mejor todavía.

Pues nada, cuando acabes con uno, sigues con el otro.

• Los comentarios que a veces se escriben debajo de lo que nosotros escribimos: te pasas mazo.

Pero qué dices, si soy una monjita de la caridad... Si vieras las veces que me tengo que morder la lengua...

• Que no salgan anuncios de videojuegos en la tele.

La televisión es eso negro con una ventana cuadrada que hay en el salón de tu casa, no lo blanco con una ventana redonda de la cocina. ¿Es que no has visto los anuncios de PlayStation y N64, majo?

• Se os ve el plumero con la N64.

Sí, es que los sueldos de los redactores nos los paga Nintendo, no Hobby Press. ¡No te digo!

• El II Concurso de Manga & Videojuegos: no me parece bien que se plantee en plena época de exámenes cuando luego tenemos en julio y agosto todo el tiempo del mundo.

Como haremos otro concurso el próximo año, dibújatelo este verano y ya nos lo mandarás. Es broma. Tomamos nota.

• Que no hagáis una nueva etapa de TodoSega.

En todo caso sería TodoSaturn.

• Que no ampliéis Trucos a la Carta.

Nunca digas "de este agua no beberé", ni "no me compraré nunca esta consola"

• Abrir la revista y encontrarte con que las tres primeras páginas son de publicidad y que, además, la sección "En Pantalla" sólo está en el lado izquierdo, ya que las páginas de la derecha son también publicidad. Lo siento chicos, vuestras razones para explicar la inclusión de tanta publicidad no me sirven ya que Super Juegos no tiene tanta publicidad como vosotros.

Sin comentarios.

•La N64, que no es para tanto.

Vaya disgusto se van a llevar los pobrecitos de Nintendo cuando se enteren. ¡Y ellos que creían que tenían una buena máquina!



The Lost World

El regreso de Parque Jurásico a la gran pantalla ha supuesto también la vuelta de los dinosaurios a los videojuegos.
Los artistas de DreamWorks han visto de este modo tan espectacular el Mundo Perdido en el que podrían haber vivido estos extintos seres.
Y no hemos podido resitir la tentación de ofreceros tan bellas imágenes.

Blast Corps

Es la próxima locura de Nintendo para su N64. Un juego diferente, original y distinto que os ofrecerá la oportunidad de destrozar todo lo que se ponga en vuestro camino usando los más variados vehículos y disfrutando de una excelente calidad gráfica.
El juego tiene una pinta de verdad impresionate, pero las imágenes generadas por Nintendo son aún mejores.

Agent **Amstrong**

Es de Virgin, es para PlayStation y también ha resultado ser uno de los plataformas más originales de los último tiempos. Las grandes dosis de humor y de imaginación que muestra este juego quedan patentes en las imágenes creadas para la ocasión. Y es que Armstrong bien se merecía un esfuerzo especial.

Last **Bronx**

Es uno de los arcades de Sega más aclamados y una de las conversiones para Saturn más esperadas. El juego estará listo para octubre y con imágenes como ésta nos podemos ir haciendo una idea de la calidad gráfica que presentará. Como muestra sirve un botón, así que disfrutad de la fuerza que presenta esta "instantánea" en la que aparece Tom, uno de los protagonistas de este sensacional juego de lucha.





Pilot Wings 64

Trepidante, veloz, mareante y muy espectacular. Otro de los clásicos de Super Nintendo que pega el salto a los 64 bits aprovechándose de las inmensas posibilidades de la nueva máquina de la Gran N.

Por imágenes espectaculares no va a quedar y os aseguramos que el juego propiamente dicho no desmerecerá en absoluto.

Master of Teras Kasi

Star Wars sigue estando en la brecha. Y no precisamente por las reediciones especiales. LucasArts se ha mojado para ofrecernos un juego de lucha de inmejorable catadura basado en los héroes más famosos de la la Galaxia. La idea es original y atractiva. ¿A quién no le apetece enfrascarse en un mano a mano con un Luke Skywalker que, sable de luz en ristre, pone las cosas difíciles al temible Bobba Fett y sus cohetes propulsores?



El señor de la noche planea sobre PlayStation.

ACCLAIM NOS TRAERÁ «BATMAN & ROBIN».

Está apunto de estrenarse la tercera película de Batman con la participación de actores del carisma de Arnold Schwarzenneger y Uma Thurman y Acclaim ya está desarrollando el videojuego de turno que emulará las aventuras de este héroe en PlayStation.

Por el momento no podemos mostraros más que una imagen del juego ya que Acclaim no tiene permiso del licenciatario de la película, Warner, para enseñar nada más. De todos modos nos han prometido que veremos el mejor Batman, el más variado y el técnicamente más cuidado de cuantos han pasado por nuestras pantallas.

El salida al mercado de «Batman & Robin», el juego, coincidirá con el lanzamiento en vídeo de la película, esto es, en octubre. Paciencia, batmaníacos.





Sobre estas líneas podéis ver la única imagen que Acclaim ha ofrecido del juego. No es mucho, la verdad, pero al menos se demuestra que hay un trabajo en proceso.

Dinosaurios simpaticones en tres dimensiones.

«CROC», NUEVA BOMBA DE ELECTRONICS ARTS PARA OCTUBRE







«Croc» es el nombre de un simpático dinosaurio que protagonizará el próximo trabajo de Fox para PlayStation.

El entorno del juego será completamente tridimensional -al estilo del genial «Mario 64»- y contará con unos gráficos de altísima calidad y un montón de niveles plagados de plataformas .

Se espera su aparición en la primera quincena de octubre y será distribuido por Electronics Arts.

Atentos porque el juego promete.

Nueva política de precios en Nintendo.

BAJAN LOS PRECIOS DE LOS CARTUCHOS PARA SUPER NINTENDO Y GAME BOY.





Nintendo España ha decidido ajustar su política de precios, que afectará a miles de usuarios españoles que poseen una Super Nintendo o una Game Boy.

Lo más destacable de esta rebaja es la instauración de tres categorías de productos: las novedades y últimos lanzamientos, la serie media y los Classics.

En el caso de **Super Nintendo** las novedades pasarán a costar 9.990 ptas. frente a las 12.990 que costaban. Aquí se incluirán los títulos : «Terranigma», «Kirby´s Fun Pack», «DKC 3», «Yoshi´s Island», «Toy Story», «Maui Mallard», «Pinocho», «Asterix y Obelix», «Pitufos 2» y «Tintín en el Tíbet».

Los juegos de la serie media, que llevan un distintivo amarillo, oscilarán entre 4.990 y 6.990 ptas. y serán: «Secret of Evermore», «Illusion of Time», «Tetris Attack», «Killer Instinct», «Super Star Wars» (relanzamiento), «Super Tennis» y «Super Soccer».

Los Classics, títulos clásicos de Nintendo y Disney, llevarán un packaging nuevo y costarán 5.990 ptas. los de Nintendo y 6.990 ptas. los de Disney . Son: «Donkey Kong Country», «Zelda», «Tetris & Dr Mario», «Super Mario World» (relanzamiento), «Super Street Fighter II» (Relanzamiento), «Super Mario Kart», «El Rey león» (relanzamiento) y «El Libro de la Selva» (relanzamiento).

En el caso de **Game Boy** los lanzamientos costarán 5.990 ptas. con estos títulos: «Lucky Luke», «Donkey Kong Land 3», «Wario Land 2».

La serie media oscilará entre las 2.990 pts y las 3.990 pts con juegos como «Megaman» (relanzamiento), «Tennis» (relanzamiento), «F1-Race» (relanzamiento), «Golf» (relanzamiento), Stars Wars (relanzamiento), Top Ranking Tennis (relanzamiento), Killer Instinct.

Mientras los Classics estarán a 3.990 pts los de Nintendo y 4.490 los de Disney y son estos: «Super Mario Land», «Kirby´s Dream Land» (relanzamiento), «Super Mario Land 2», «Zelda», «Wario Land», «Tetris», «Donkey Kong 94», «Donkey Kong Land», «El Rey león» (relanzamiento), «El Libro de la Selva» (relanzamiento).

Nintendo y Pepsi: un día en las carreras.

Primer Campeonato Nacional «Mario Kart 64».



Nintendo España y la compañía de bebidas Pepsico (los de Pepsi, vamos) van a organizar un campeonato con «Mario Kart 64».

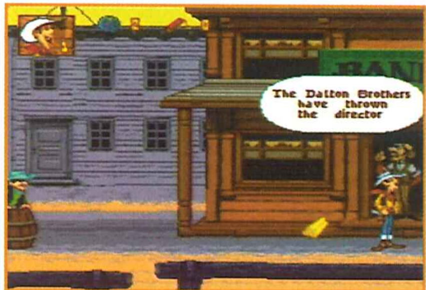
La competición se realizarán en los 15 Centros Hipercor distribuidos por toda España y los ganadores de cada centro se llevarán a casa una Nintendo 64 y serán invitados a la Gran Final que tendrá lugar en el Show Room de Nintendo, donde competirán por un fabuloso viaje.

Todavía quedan algunos aspectos por confirmar, por lo que si queréis más información, podéis llamar al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo distribuirá «Lucky Luke» a partir de septiembre

Las aventuras del "cowboy", por fin en Super Nintendo





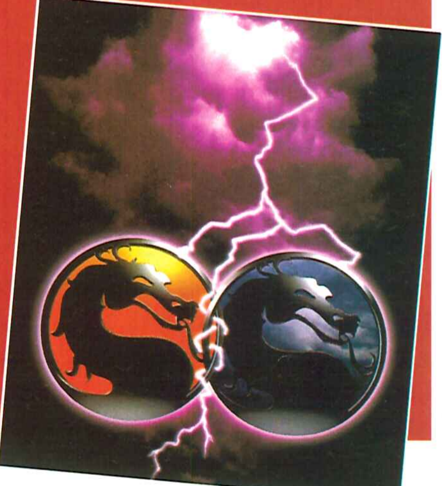
Mientras prepara la versión para PlayStation de «Lucky Luke», Infogrames tiene ya terminada la de Super Nintendo, que aparecerá después del verano.

La mala noticia para los aficionados españoles es que finalmente no saldrá traducido a nuestro idioma, aunque en principio parece que este detalle no influirá demasiado, ya que «Lucky Luke» será un juego eminentemente de acción en el que lo más importante será el adecuado y certero uso de nuestro "colt".

Así que ya sabéis, en septiembre tenéis una cita con el esperado juego del vaquero más simpático de todo el oeste.

La incitativa de Acclaim se estrenará en Agosto.

Dos «Mortal Kombat» en un sólo cartucho.



En plena época veraniega y aprovechando que sin duda querrás llevarte tu portátil de vacaciones, New Software Center pondrá a la venta en agosto un cartucho muy peculiar de Acclaim para Game Boy.

Se trata de una recopilación que incluirá los dos primeros juegos de la serie «Mortal Kombat» en un sólo cartucho, conservando intactos sus personajes, golpes y fatalities. Aunque no tiene un precio fijado se espera que no sobrepase el de cualquier novedad.

LA QUINTA COLUMNA

!Peligro!: Tamagotchi a la vista

Reconozco que no he terminado de entender la supuesta gracia de esa "mascota virtual" (qué ingeniosa, astuta y ultra comercial denominación) llamada Tamagotchi. No me parece nada divertido dedicar buena parte de mi atención a tener contento a un llavero, limpiarle la "caquita", ponerle inyecciones o regañarle cuando se porte mal (bien es verdad que tampoco lo haría con un perro, gato o cualquier otra mascota de carne y hueso, pero eso ya es otra historia).

Sin embargo, comprendo que haya miles de personas en nuestro país y millones en todo el mundo que no compartan mi punto de vista. Además, reconozco que, ante todo, el Tamagotchi es un "juguete" de lo más original y siento una profunda admiración (y también envidia, pues ahora debe estar forrado) por el tío que se le ocurrió crear este aparatito.

Por esta razón, no puedo por más que indignarme al ver cómo algunos medios de comunicación se están cebando gratuitamente con tan inofensivo divertimento, por el único delito de estar vendiéndose como churros . Y es que ya sabéis lo que molesta el éxito ajeno por estos lares.

Hace poco menos de un mes, el diario El Mundo encabezaba un pequeño apartado de su páginas de opinión con el siguiente titular: "Las autoridades advierten: el «Tamagotchi» crea adicción". Tan grave e inoportuna aseveración quedaba posteriormente suavizada en el propio artículo, en el cual se aclaraba que el defensor del menor de la Comunidad de Madrid, Javier Urra, consideraba que el juguete "PODíA provocar adicción a los niños con dificultades psíquicas y a los menores de siete años". Pero el colmo de la contradicción llegaba al final, cuando se afirmaba que el balance que hacía Urra acerca del Tamagotchi era positivo globalmente y que fomentala sensibilidad y la responsabilidad. Genial. Primero tiran la piedra y después esconden la mano.

En otra noticia que este diario dedicaba al mismo tema en otra sección, tras un titular bastante contundente y nada amable con el Tamagotchi, se reproducían algunas declaraciones más del señor Urra, en las cuales se hablaba de un "juguete neutro" (¿?) "que no presenta ningún peligro aparente de adicción", una conclusión a la que al parecer había llegado, según El Mundo, "tras un seguimiento breve entre un grupo de chavales y de manera informal". Ya veis, un estudio en toda regla. Como postre, el señor Urra señalaba que "el Tamagotchi no engancha y es mejor que muchos juguetes de los que están en el mercado donde gana el que mata más rápido". Lógico, ¡cómo se iba a desperdiciar tan preciosa oportunidad de, tras poner en tela de juicio la inocencia de los "Tamagotchis", crucificar de paso a los videojuegos! ¡faltaría más! Está claro. Jamás vamos a poder librarnos de determinados "estudiosos" que seguirán afirmando que la culpa de los males de la humanidad la tienen Sony, Sega y Nintendo. Y ahora también, ¿por qué no?, Bandai. Qué le vamos a hacer.

Manuel del Campo



Nintendo promociona a tope su «Mario Kart»: *Nintendo inicia la promoción Números Secretos de «Mario Kart 64» en la que se pueden ganar 8 talones de 64.000 pts, 250 juegos y 800 mandos de colores. Para participar sólo tenéis que abrir una solapa que encontraréis en una tarjeta en el interior de la caja el juego, llamar al Club Nintendo, y decirles el número secreto que os ha correspondido. Un complejo sistema informático os informará al momento de si sois ganadores de alguno de los premios. Habrá un premio por cada 25 participantes y si aún así no tenéis suerte podréis entrar en el sorteo de 1000 CDs musicales de «Mario Kart64»*

«Resident Evil» muy pronto en las Saturn españolas:

Aunque aún no hemos tenido ocasión de ver el juego, Sega ya ha firmado con Capcom un acuerdo de distribución de la versión «Resident Evil» para Saturn. El juego se pondrá a la venta este otoño y según fuentes de Sega superará en calidad a la versión para PlayStation.

«Zelda» regresa a Super Famicom: *Será bastante difícil que nosotros lo veamos, ya que se trata de una de las ofertas que Nintendo pondrá en exclusiva a disposición de los abonados a Satellaview, (el sistema de juegos por satélite que lleva algún tiempo funcionando en Japón), pero lo cierto es que la continuación de este genial título será muy pronto una realidad. Por cierto, su nombre será «Zelda: The Mysterious Stone Table».*

A vueltas con «Zelda»: *se acaba de anunciar oficialmente que «Zelda 64» saldrá antes en cartucho que en versión de disco para 64DD». ¿Será éste el anuncio oficial definitivo?*

Los Tamagotchi se jugarán también en Game Boy: *La licencia para la creación de un videojuego protagonizado por estas populares mascotas virtuales ha sido vendida a Nintendo, quien está preparando un cartucho con estos entrañables bichitos para su Game Boy. E incluso se habla también de una versión para N64.*

Infogrames adquiere Philips Media: *la compañía francesa ha comprado la división de Philips relacionada con los videojuegos. De esta forma, Infogrames se convierte en una de las mayores distribuidoras de Europa.*

Nuevo título de Rare para Septiembre

«BLAST CORPS» DEMOLERÁ LOS CIRCUITOS DE TU N64

Nintendo prepara el lanzamiento en nuestro país tras las fechas estivales de un original juego para su nueva consola: se trata de «Blast Corps», un cartucho desarrollado por Rare que, tras«Killer Instinct», ha decidido seguir en la misma línea de descarga de adrenalina pero cambiando de estilo. Ahora nos pondremos al mando de una escuadra de demolición de edificios que debe dejar el camino libre a un peligroso trailer cargado de misiles nucleares. El objetivo es claro: destruir, destruir y destruir todos los edificios que salgan a nuestro paso con los diez modelos de vehículos distintos que tenemos, entre ellos un enorme robot.



Los creadores de «Killer Instinct» volverán a Nintendo 64 con un juego que promete acción desenfrenada.





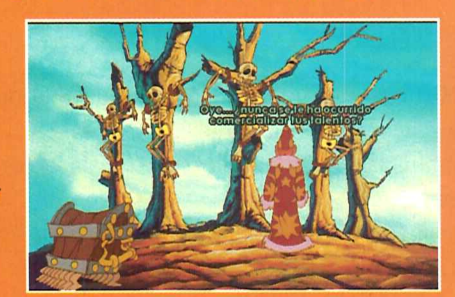
También estará traducido al castellano.

«MUNDO DISCO 2»: LA LOCURA CONTINÚA

Será en septiembre cuando Psygnosis y Sony coloquen en nuestra PlayStation una nueva aventura del mago Ricewind. Tan loca e hilarante como la primera entrega, «Mundo Disco 2» nos propondrá el reto de hacer que la Muerte recupere la memoria y quiera volver a Mundo Disco a cumplir su tarea. Al parecer no es muy agradable que los muertos vaguen por ahí buscando su destino...

Con un envidiable sentido del humor (bastante negro en esta ocasión) los chicos de Psygnosis han construido esta aventura basándose en la estética de los dibujos animados. A pesar de que se mantendrá el sistema de juego, es decir, a base de manejar un cursor, al apartado gráfico cambiará bastante y ahora parecerá una preciosa animación donde habrá numerosos elementos móviles.

Los amantes de la aventura (y los que quieran iniciarse en ella) tendrán una nueva oportunidad de demostrar su astucia.





De la pantalla de cine a la Game Boy

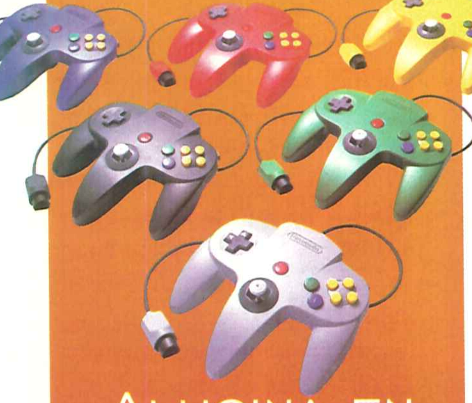
«EL JOROBADO DE NOTRE DAME», EN VERSIÓN LIBRE





Pronto estará disponible en nuestro país un nuevo juego para Game Boy basado en la película "El Jorobado de Notre Dame". Desarrollado por THQ y distribuido por Arcadia, este simpático juego consistirá en un compendio de cinco arcades clásicos (un original «Arkanoid», un divertido juego de bolos y varios puzzles) ambientados en distintos escenarios de la película y que, sin duda, tendrán en la jugabilidad su mayor baza.

Son de Nintendo y cuestan 5.990 ptas.



Alucina en colores con Nintendo 64

Desde el 13 de junio Nintendo ha puesto a la venta un nuevo periférico para su N64.

Se trata de mandos de control de colores que servirán para que pongas una nota de alegría en tu consola y que te vendrán estupendamente para los juegos en los que puedan participar simultáneamente dos o más jugadores, como, por ejemplo, «Mario Kart 64»

Podrás elegir entre cinco colores diferentes: rojo, amarillo, azul negro y verde. A gusto del consumidor.



Internet online

Copias piratas de «F-1» en USA.

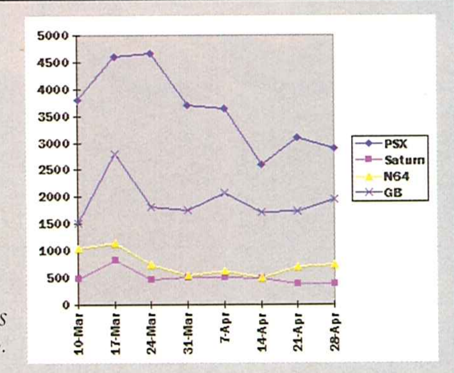
Psygnosis acaba de reventar una red de piratas que habían monopolizado la distribución de la versión para PC del famoso simulador de coches «F-1». Las copias de este juego, que no sale a la venta oficialmente hasta el 23 de Junio, eran de una calidad extraordinaria, de modo que ningún comprador pudo darse cuenta del engaño. A pesar de todo, Psygnosis no tiene un conocimiento exacto de cuantas copias se han llegado a vender ni en qué lugares concretos se ha producido la venta. Desgraciadamente para los usuarios, la compañía inglesa tampoco se compromete a facilitar el correspondiente soporte técnico para estos juegos o a intercambiar las copias falsas por las auténticas. Un portavoz de la compañía se limitó a advertir a los compradores que la mejor forma de evitar estos fraudes es "asegurarse que el juego que se compra lleva el sello oficial de la compañía".

«Turok» llega al número 1 en las listas japonesas.

Llegar y besar el santo. Esa ha sido lo que ha hecho el juego de Acclaim, «Turok: The Dinosaur Hunter» en Japón. Su lanzamiento se produjo en pasado 30 de Mayo e inmediatamente se colocó en el puesto más alto de los juegos más vendidos para N64. Hay que tener en cuenta que estamos hablando de uno de los mayores éxitos de la temporada, ya que desde que se puso a la venta en USA se han recaudado más de 60 millones de dólares en todo el mundo. Y eso a pesar de (o gracias a) su alto precio.

GameBoy vende más que N64 en Japón.

Según la prestigiosa revista japonesa Dengeki-Oh, en los últimos meses la portátil de Nintendo, Gameboy, ha superado claramente en ventas a su nueva y flamante hermana mayor, N64, en el mercado japonés. Este estudio fue realizado por los editores de esta revista tomando como base alrededor de 500 distribuidores y unos 16.000 almacenes en Japón durante los meses de Marzo y Abril. En este estudio también quedó claramente demostrada la supremacía de PlayStation sobre todas las consolas.



La subida en las ventas de N64 en las últimas dos semanas corresponden al lanzamiento de «Starfox 64».

31 millones de PlayStations para finales de Marzo del 98.

Sony Computer Entertainment ha revelado que dentro de sus previsiones para la próxima temporada se encuentra la de vender 15 millones de PlayStations, lo que daría como resultado que a finales de Marzo del próximo año pudiera haber alrededor de 31 millones de consolas de Sony en todo el mundo. Estas cifras, ofrecidas por un portavoz de Sony, conseguirán que los programadores centren sus esfuerzos en realizar juegos en exclusiva para PlayStation, o al menos antes que para ningún otro formato, con lo que la calidad del software experimentará un considerable aumento.



«Star Wars, Master of Teras Kasi», pronto en PSX.

Lucha con los héroes de La Guerra de las Galaxias.

Tras «Dark Forces» y «Rebel Assault II», Lucas Arts ha preparado una nueva sorpresa jugable basada en Star Wars para los propietarios de PlayStation. Rompiendo con la línea habitual de esta compañía, se nos ofrecerá un juego de lucha al más puro estilo arcade que enfrentará a 9 personajes empeñados en hacerse con el campeonato Teras Kasi. Estos personajes no serán otros que los mismísimos Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca y hasta la propia Princesa Leia, quienes competirán contra otros luchadores hasta ahora inéditos como el organizador del torneo, un tal Arden Lyn.

Tanto los personajes como los escenarios estarán generados en 3D y podremos visitar parajes tan conocidos como la Ciudad de las Nubes o los bosques de Endor. Además, los personajes estarán equipados con sus armas más características, por lo que veremos en acción pistolas láser, espadas de luz y hasta efectos de la Fuerza. El juego, que será distribuido por Erbe en España, tiene prevista su salida para el otoño. Esperaremos impacientes.

INDEPENDENCE DAY™
THE GAME

PRIMERO FUE ALIEN TRILOGY™ DESPUÉS JUNGLA DE CRISTAL™ AHORA ES

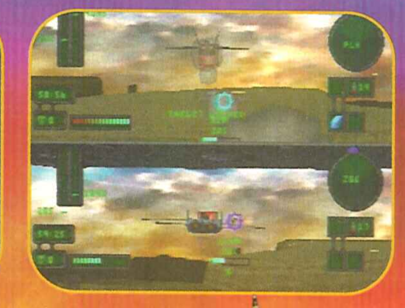
INDEPENDENCE DAY™.



Vuele en 10 de los mejores aviones del momento, incluyendo F-18s, SU-27s y hasta naves alienígenas.



Ábrase camino a través de más de una docena de misiones que le llevarán desde el Gran Cañón a Tokyo, pasando por New York.



Las opciones multijugador ofecen posibilidad de enfrentamientos directos.

TRADUCIDO AL CASTELLANO









Edita y distribuye Electronic Arts Software Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USARIO: 91-754 55 40



Nueva tarjeta de memoria para Nintendo 64.

TODA LA CAPACIDAD QUE NECESITAS PARA GUARDAR TUS PARTIDAS.

Centro Mail pone a la venta la tarjeta de memoria para Nintendo 64 con más capacidad del mercado.

Se trata de la Mega Memory Card de Datel que cuenta con una capacidad de almacenamiento 20 veces superior a la normal (unos 5 Mb).



Para más comodidad esta tarjeta de memoria dispone de un LED digital que nos ofrecerá en todo momento el estado de la tarjeta. Además, con un pequeño botón podremos pasar revista a todas las páginas de almacenaje.

El precio de esta pequeña maravilla será de 6.990 ptas y sólo la podrás adquirir en los Centros Mail.

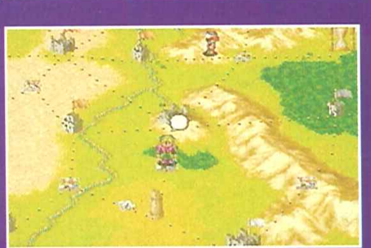
Combina en tu Saturn rol y estrategia.

«DRAGON FORCE»: PARA GRANDES PENSADORES.

Será en septiembre cuando Sega ponga a la venta este curioso juego que combinará un estilo muy RPG con la más compleja de las estrategias.



Nuestro objetivo será controlar la integridad de un ficticio continente intentando conquistar los territorios rivales a base de distribuir sabiamente por el mapa a nuestros generales y soldados, invadiendo castillos y asumiendo todo tipo de responsabilidades administrativas. Un complejo sistema de menús y submenús nos permitirá movernos por las muchas opciones de juego de que dispondremos y charlar con nuestros amigos y aliados.





Sin duda un atractivo reto para quienes gustan de darle al coco.

Una nueva aventura para Saturn.

«ATLANTIS» SE JUGARÁ EN CASTELLANO.

Sega se encargará de distribuir en octubre una preciosa aventura gráfica desarrollada por Cryo. «Atlantis», que así se llamará el juego, nos llevará a recorrer un mundo mágico desde una perspectiva subjetiva tipo «Myst» pero en la que se nos permitirá mayor libertad de movimientos, incluso mirar arriba y abajo.







Todos los textos estarán en castellano, lo que nos ayudará a conversar con los habitantes de la desaparecida Atlántida, resolver puzzles y usar con habilidad una buena colección de ítems.

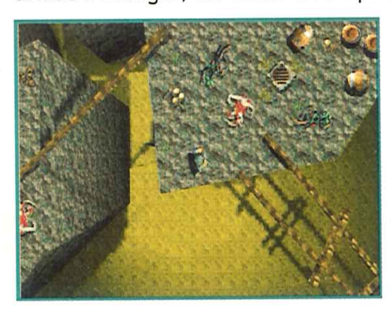
Aventura y acción en 3D

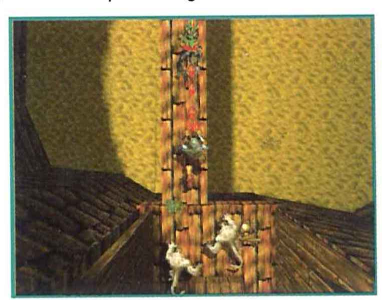
«MAGESLAYER», LO ÚLTIMO DE GTI.

GT Interactive está preparando un arcade aventurero para PlayStation que -como podéis comprobar en estas pantallas- posee un impresionante planteamiento gráfico, el cual se ha conseguido gracias a que se ha aprovechado el "engine" desarrollado para el popular «Quake». «Mageslayer», sin embargo, tendrá una perspectiva similar a la de «Loaded» y tanta o más acción que este conocido "shoot´em up".



En esta aventura -que saldrá en octubre- no faltarán los hechizos y las armas a recoger, así como un amplio plantel de personajes.







Presentación en Londres y París de algunos de los próximos lanzamientos para PlayStation.

SONY

Juegos para arrasar

Sony está empezando a destapar el tarro de las esencias. Semanas antes de la celebración en Atlanta de la prestigiosa feria Electronic Entertainment Expo (E3), la multinacional nipona ha reunido a la prensa europea en Londres y París con la intención de adelantar algunos de sus más potentes lanzamientos para PlayStation que se producirán a lo largo de este año.

Algunos de estos juegos tendrán que esperar bastantes meses para ver la luz, pero sin duda merece la pena que les echemos un primer vistazo. Aún habrá tiempo para hablar de ellos con más detenimiento.

«Nightmare Creatures»

«Rosco McQueen»

«Rapid Racer»

RAPID RACER

Cabalgando sobre las olas



En la entrevista que os ofrecimos el mes pasado con el Director de Desarrollo de Sony, éste afirmaba que «Rapid Racer» será el juego más importante que esta compañía haya realizado nunca. Por lo que hemos podido ver, parece que no faltan razones para realizar tan tajante afirmación.

Muchos de los periodistas que nos dimos cita en esta presentación nos preguntamos si Sony había guardado hasta ahora en secreto algunas posibilidades técnicas de la máquina, pues jamás habíamos visto en Play Station un juego de la calidad gráfica, la resolución y la velocidad de este «Rapid Racer».

La respuesta de los creadores del juego fue tajante: *"La máquina está a disposición de todos, pero nosotros somos quienes mejor la conocemos, y he aquí el resultado".*

El resultado no es otro que un juego que propone una súper competición de lanchas motoras a través de sinuosos canales y que consigue transmitir al jugador una sensación de velocidad absolutamente alucinante.

Claro que Sony no ha querido limitarse a ofrecer un "simple" juego de velocidad y por ello se ha volcado en completar un apartado gráfico brutal que asombrará a propios y extraños gracias a los conseguidos efectos de movimiento sobre las olas.

Por otra parte, en el desarrollo del juego se han incluido un puñado de items que aumentarán la jugabilidad y la competitividad de las trepidantes carreras.

La idea de Sony es hacernos sentir que realmente vamos flotando sobre el agua a más de 200 km por hora. Y la verdad es que, por lo que hemos podido ver, parece que van a conseguir por completo su objetivo.

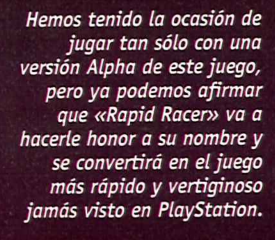
Tal es el empeño que Sony está poniendo en este juego, que ha creado una banda sonora impresionante en la que se incluye un tema de uno de los grupos más de moda en el panorama musical londinense, "Apollo Four Forty".

Toda una súper producción que promete ser uno de los grandes éxitos para después del verano.





Sony está poniendo especial empeño en conseguir que el efecto de correr sobre el agua alcance el mayor realismo posible. A pesar de que el juego aún no se encuentra finalizado, ya se puede observar el excelente trabajo de los programadores en este sentido.



Hemos tenido la ocasión de jugar tan sólo con una versión Alpha de este juego, pero ya podemos afirmar que «Rapid Racer» va a hacerle honor a su nombre y se convertirá en el juego más rápido y vertiginoso jamás visto en PlayStation.



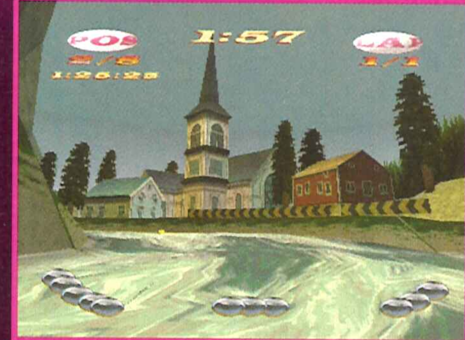






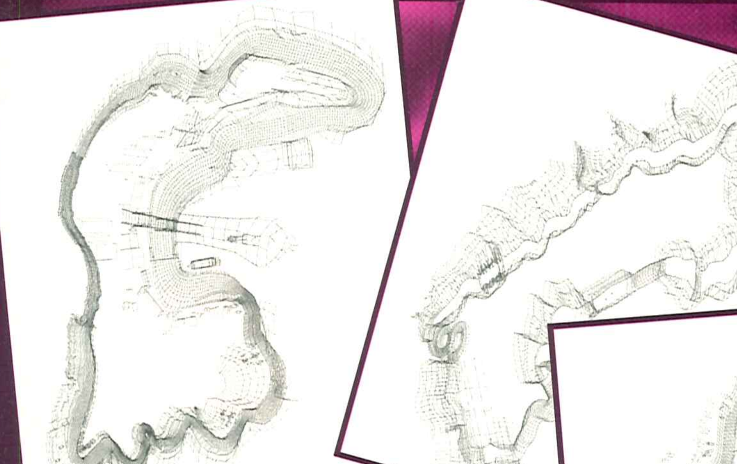
El juego contará con diferentes circuitos, a cual más sinuoso y complicado. A pesar de que a los programadores les gusta hablar de un "arcade brutal", la verdad es que hacerse con el control de las lanchas llevará bastante tiempo.



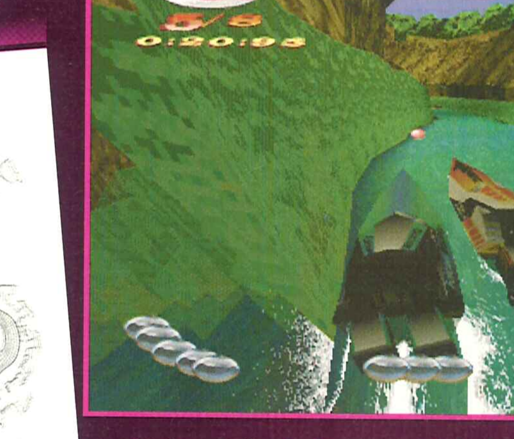




Este título tiene prevista su salida para después del verano y promete ser el juego más veloz para PSX.



Aquí tenéis una muestra del meticuloso trabajo que Sony está llevando a cabo para realizar todos los elementos de este juego. El diseño de los complicados circuitos está siendo uno de los elementos más importantes dentro del proceso de programación.



A lo largo de los circuitos se encontrarán diseminados varios tipos de items que podrán perjudicar o beneficiar al jugador, con lo que en las carreras no tendremos que limitarnos a ser los más rápidos.





Departamento de desarrollo de Sony

El equipo de programación de la propia Sony ya tiene a sus espaldas un buen puñado de títulos, algunos de ellos tan populares como la serie «Total NBA», las dos partes de «Twisted Metal» o el reciente «Porsche Challenge». Sin embargo, sus mejores trabajos están aún por llegar. En estas páginas podemos comprobarlo.



Aquí tenéis una foto de familia del equipo de programación de Sony que está trabajando específicamente en «Rapid Racer». Tendríais que verlos en plena acción en las oficinas de Londres...



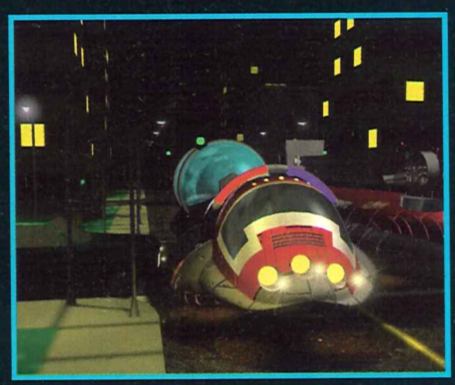
Rik es uno de los artífices de este proyecto. Él fue el encargado de presentarnos el juego.

ROSCO McQU

El bombero del siglo XXI

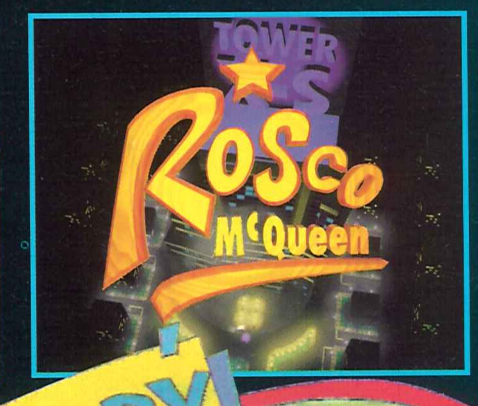
Estamos en el año 2038. Sylvester T. Square, el mayor magnate de la construcción de edificios inteligentes, acaba de completar su más importante obra: el Tower XS. Vale, perfecto. El problema es que este enorme engendro informático no está pensado precisamente para el beneficio de la sociedad...



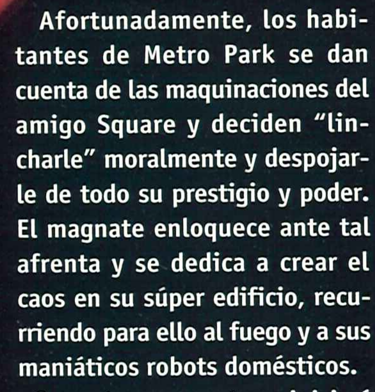


En la "intro" del juego podremos disfrutar de unas asombrosas imágenes renderizadas. En ellas veremos a Rosco dirigiéndose a toda velocidad en su súper bólido hacia el edificio en llamas.









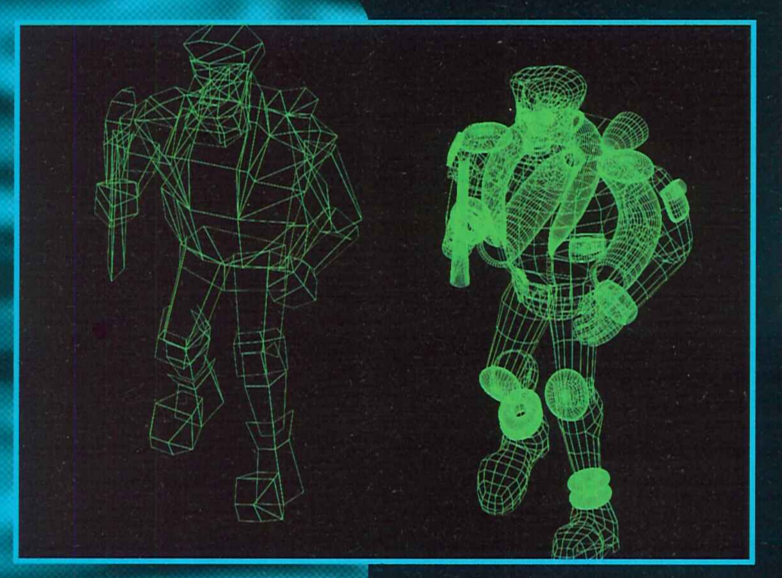
Afortunadamente, los habitantes de Metro Park se dan cuenta de las maquinaciones del amigo Square y deciden "lincharle" moralmente y despojarle de todo su prestigio y poder. El magnate enloquece ante tal afrenta y se dedica a crear el caos en su súper edificio, recurriendo para ello al fuego y a sus maniáticos robots domésticos.

Con este argumento se iniciará «Rosco McQueen», un juego que nos invitará a asumir el papel de un héroe-bombero del futuro que llega dispuesto a apagar cualquier conato de incendio y encontrar al enloquecido Square para internarle en un psiquiátrico.

El protagonista deberá recorrer todas las habitaciones y pasillos del enorme edificio intentando evitar que se propague el fuego, eliminando a todos los secuaces mecánicos de Square y rescatando a los pobres ocupantes. Una tarea que dejará al jugador sin respiro y que le obligará a encontrar salidas en auténticos laberintos, desactivar bombas de relojería y recoger cualquier tipo de objeto que pueda servirle en su lucha contra el fuego. Además, Rosco irá equipado con mangueras portátiles, hachas, nitrógeno líquido y un montón de elementos imprescindibles para un bombero que se precie.

Dentro del sensacional aspecto que presentará el juego, nos quedamos con su sobresaliente entorno tridimensional y con el diseño de las llamas.

Por lo que pudimos ver en esta versión aún incompleta, el juego promete acción a raudales, originalidad y multitud de sorpresas. ¡Y estará traducido!

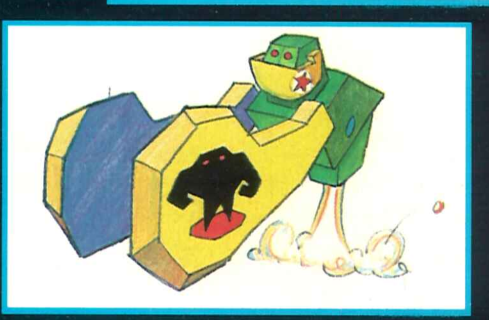


Siempre resulta interesante ver el proceso de diseño de un personaje en 3 dimensiones. Aquí podéis ver algunos pasos que se dan para la creación del "esqueleto" del protagonista, al cual posteriormente se le aplican las diferentes texturas correspondientes a la ropa, la cara, el pelo... y que finalmente es animado.



Si hay algo que no va a faltar en este juego es sentido del humor. Algo que se puede comprobar simplemente echando un vistazo a estos bocetos de algunos de los personajes que intervendrán en «Rosco McQueen»

El héroe de esta historia será un bombero que deberá evitar que un gigantesco edificio se convierta en pasto de las llamas.





Este será el aspecto que presentará «Rosco McQueen», aunque, lógicamente, no siempre dispondremos de esta perspectiva, ya que la cámara se irá moviendo constantemente dependiendo de las acciones del protagonista.



Slippery Snake Studio Limited



Este equipo se formó en Febrero de 1997 expresamente para la realización de «Rosco McQueen». Al poco tiempo Sony se hizo con sus servicios para conseguir su lanzamiento en PlayStation antes que en ningún otro soporte. Se trata de un grupo de amigos que llevan algún tiempo trabajando en pequeños proyectos pero este es su primer trabajo en serio.



Rosco contará con diferentes utensilios para enfrentarse a las llamas y a los molestos robots del malvado Square. Entre ellos destacan el hacha, la manguera y las bombas de agua.

NIGHTMARE

Combates de pesadilla

Ambientado en la Inglaterra del siglo XIX, «Nightmare Creatures» será una aventura tridimensional que combinará elementos de juegos al estilo de «Resident Evil» y arcades de lucha del más alto nivel.

Como podéis haber adivinado por el título, el objetivo del juego será hacernos vivir una pesadilla plagada de monstruos infernales, los cuales aparecerán en diferentes barrios del Londres victoriano.

En cada fase deberemos resolver algunos puzzles muy aventureros del tipo dar con la palanca adecuada o destrozar la caja que oculta la puerta de turno y podremos asumir el papel de un hombre o de una mujer, los cuales mostrarán diferentes habilidades en la lucha, al tiempo que podrán hacer uso de diversos tipos de armas y magias.

«Nightmare Creatures» será, por tanto, algo así como un juego de lucha teñido de aventura. O una aventura teñida de juego de lucha, como prefiráis, ya que los personajes desarrollarán golpes especiales y combos y se enzarzarán en épicos y duros combates contra los monstruos. Cada pelea será casi como un combate tipo VS dada la dureza de los rivales.

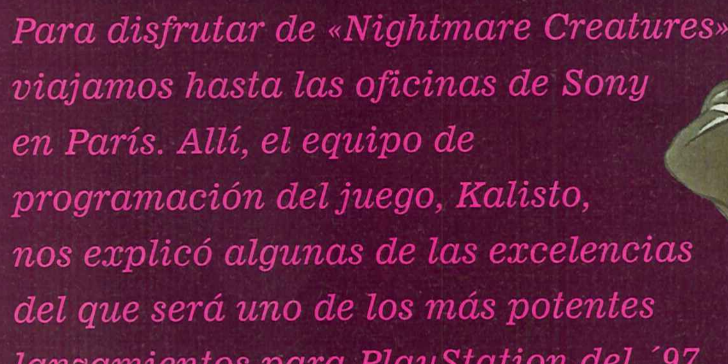
Por último os adelantamos que se ha puesto un cuidado muy especial en la construcción, a veces barroca, de los escenarios, evitando al máximo los parpadeos y las desapariciones bruscas. El entorno gráfico será enteramente 3D, adornado con efectistas juegos de luces sobre bien construidas texturas que buscarán el aspecto más realista... de una pesadilla. Para reforzar el ambiente, podremos disfrutar también de 20 minutos de sobrecogedoras melodías.

Lo peor de todo es que para disfrutar de este prometedor título tendremos que esperar hasta el mes de octubre. Paciencia, pues.









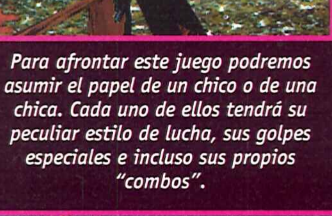
Para disfrutar de «Nightmare Creatures» viajamos hasta las oficinas de Sony en París. Allí, el equipo de programación del juego, Kalisto, nos explicó algunas de las excelencias del que será uno de los más potentes lanzamientos para PlayStation del ´97.



CREATURES



Para afrontar este juego podremos asumir el papel de un chico o de una chica. Cada uno de ellos tendrá su peculiar estilo de lucha, sus golpes especiales e incluso sus propios "combos".





Kalisto



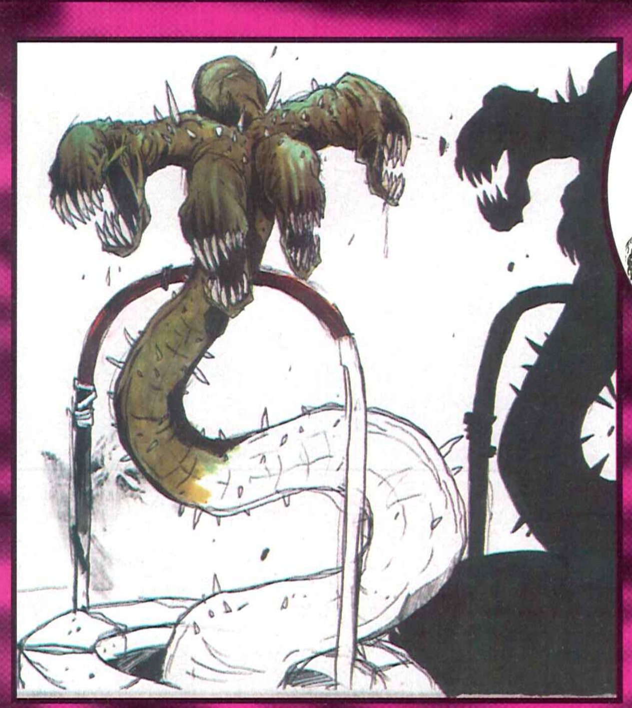
La compañía creadora de este juego fue fundada en 1990 por Nicolas Gaume y tiene su sede en Burdeos (Francia). Anteriormente, bajo el nombre de Atreid Concept formó parte de Pearson Group y de los estudios de desarrollo de Midscape.

Entre sus producciones hay juegos para todas las plataformas, aunque trabajaron especialmente para PC. «Pac in Time», «Savage Warrior 3D» y «Al Unser Jnr. Arcade Racing» son sus mayores éxitos.



El desarrollo de este juego combinará elementos propios de las aventuras gráficas con combates en tiempo real como los que tienen lugar en cualquier simulador de lucha.







Aquí tenéis los vocetos hechos a mano de algunas de las criaturas auténticamente de pesadilla que intervendrán en este juego.

Lo mejor de todo es que tendremos que enfrentarnos a algunas de ellas en combates cuerpo a cuerpo, lo cual no parece a priori una tarea demasiado fácil.





Como veis, el entorno de «Nightmare Creatures» será completamente tridimensional.

Y ADEMÁS

Ace Combat 2



La segunda parte de este excelente simulador de combate promete ofrecer acción y diversión a raudales. De momento, ya hemos visto que las mejoras en la realización técnica han sido más que notables. Todo un bombazo.

Final Fantasy VII



Qué os vamos a decir de este juego que no sepáis ya. Ha sido un auténtico exitazo en Japón y en Europa es el juego más esperado del momento. Una aventura de rol moderno con todas la papeletas para triunfar. Permaneced atentos

IQ



Se le podría definir como un «Tetris» tridimensional. Un juego que destacará por su enorme jugabilidad y por su capacidad para atrapar a cualquier jugador, aunque no se está descuidando su apartado técnico.

Namco Museum V 4



Una nueva recopilación de los grandes éxitos de Namco está apunto de aparecer en PlayStation para delicia de todos los nostálgicos y de aquellos que disfruten con los grandes clásicos. Jugabilidad ante todo.

Parraper the Rapper



En Sony están encantados con este curioso juego y la verdad es que tiene bastante gracia. Se trata de un especie de "Simón" sólo que a ritmo de rap y con mucho sentido del humor. En fin, ya os hablaremos de él.

Real Bout Fatal Fury



Otro clásico de SNK que prepara su llegada hasta los circuitos de PlayStation. Nuevamente veremos en acción a los hermanos Bogard, enfrentados al malvado Gesse Howard. Lucha bidimensional de la buena.

Steel Reign



Un simulador de combate protagonizado por un tanque dentro de un espectacular entorno tridimensional. Una nueva revisión al género bélico en lo que puede convertirse en una de las sorpresas de la temporada.

Time Crisis



Ya sabemos por vuestras cartas que este es uno de los juegos más esperados. Pues bien, no os preocupéis porque está a punto de aparecer en PlayStation. Y por lo que hemos podido ver es muy parecido al original de la recreativa.

Z



Los usuarios de PC están encantados con este juego de estrategia que cuenta con una de las "intros" más espectaculares y potentes de los últimos tiempos. Dentro de unos meses se presentará en PlayStation .

Como sabéis, en esta sección os presentamos mes a mes una serie de títulos que, por una razón o por otra, destacan dentro del panorama de lanzamientos en el mercado japonés. La calidad de estos juegos suele ser, por regla general, bastante alta. Pero los juegos que nos ha enviado en esta ocasión nuestro corresponsal en Tokio son de los que, literalmente, quitan el hipo.

VIRTUAL HIRYU NO KEN TWIN

COMPAÑIA: CULTURE BRAIN
FORMATO: NINTENDO 64

La lucha despliega todo su poderío en N64

En Japón empiezan ya a considerar a este cartucho como el juego de lucha del año. Además, va a llegar a la nueva máquina de Nintendo en unas circunstancias muy especiales. Os contamos.

En primer lugar, será el primer juego que se salte a la torera la regla más sagrada de la Gran N: "Todos los juegos que aparezcan para Nintendo 64 deben ser originales". Pues bien, Culture Brain lanzará este título en Japón al mismo tiempo o incluso un poco después de haberlo estrenado en PlayStation. Y si dicen, que dizan. Este desplante sólo puede explicarse por el hecho de que Culture Brain y Nintendo mantienen una extraordinaria relación desde el debut de Super Nintendo en Japón, hace más de 10 años. Desde entonces han trabajado en muchos proyectos comunes y Nintendo parece que ha tenido un poco de manga ancha con esta compañía.

Y es que, por otro lado, se trata de el primer juego de lucha que va a aparecer en Japón para N64 y por tanto llega para paliar una ausencia que ya empezaba a ser preocupante. Hay que reseñar que «Killer Instinct Gold» no ha sido distribuido en Japón debido a que los japoneses piensan que no se adapta a los gustos de su mercado (¿?).

«Virtual Hiryu no ken» (cuando sepamos lo que significa seréis los primeros a quienes se lo contaremos) se une a la moda de los juegos de lucha polígonales, aunque por supuesto lo hace con sus propias propuestas. Para empezar, presentará dos tipos de torneos diferentes. En uno de ellos los luchadores mostrarán un aspecto normal, proporcionado y agresivo. Sin embargo, en el "Super Deformed Mode", los personajes tendrán un aspecto cómico, caricaturesco, muy similar al que hemos visto en juegos como «Virtua Fighter Kids». Ambas modalidades contarán con 9 luchadores cada una, lo que hace un total de 18, una cifra más que respetable. Además, ambos torneos podrán unirse durante el juego.

Otro aliciente será la posibilidad de poder configurar los ataques de cada luchador, pudiendo utilizar todos los botones del joystick analógico de N64. Culture Brain también ha confirmado que aprovechará la inteligencia artificial de la consola para conseguir que los luchadores manejados por la máquina sean realmente competitivos e imprevisibles.

En cuanto a la parte técnica, los programadores tienen la intención de sorprender al mundo con unos gráficos de alta resolución y espectaculares cambios de perspectivas que encubrirán el hecho de que los decorados estarán en 2D.

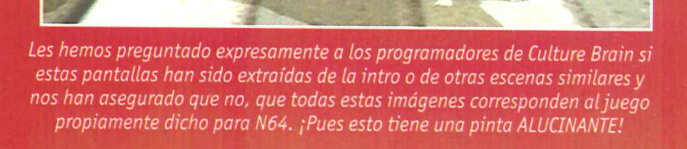
El juego será lanzado en Japón este verano. Cuando le llegue el momento de venir a España, ya os enteraréis (si leéis Hobby Consolas, claro).





Este espectacular juego contará con dos tipos de torneos, uno cuyos luchadores (y luchadoras) mostrarán un aspecto normal, y otro en el que veremos divertidas caricaturas de grandes guerreros. En total pondrá a nuestra disposición a 18 personajes.



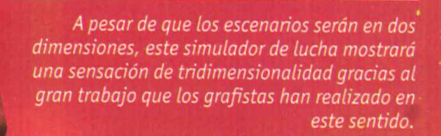


Les hemos preguntado expresamente a los programadores de Culture Brain si estas pantallas han sido extraídas de la intro o de otras escenas similares y nos han asegurado que no, que todas estas imágenes corresponden al juego propiamente dicho para N64. ¡Pues esto tiene una pinta ALUCINANTE!





Este juego también tiene prevista su salida en PlayStation, lo cual rompe la regla de oro de la exclusividad de los juegos para Nintendo 64.



A pesar de que los escenarios serán en dos dimensiones, este simulador de lucha mostrará una sensación de tridimensionalidad gracias al gran trabajo que los grafistas han realizado en este sentido.







PARASITE EVE

COMPAÑIA: SQUARE
FORMATO: PLAYSTATION

Japoneses y estadounidenses se unen para crear este juego





Retened en vuestra memoria el nombre de este juego, porque puede convertirse en una de las bombas de la temporada. De hecho, en Japón ya es todo un objeto de deseo.

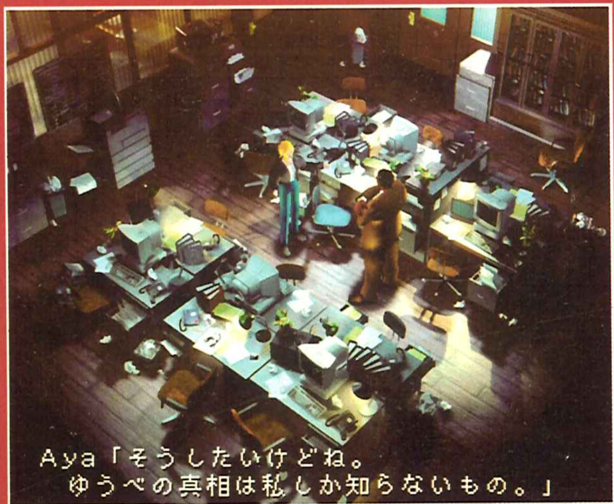
«Parasite Eve » está basado en una novela del mismo nombre que posteriormente pasó a las pantallas de cine japonesas hace poco más de un año. Aquel film presentaba un argumento parecido al de la famosa "Species" (sí, aquella en la que una extraterrestre de muy buen ver se las hacía pasar canutas a los humanos) pero Square le ha dado un giro espectacular a la historia y ha trasladado la acción a Nueva York.

Una explosiva rubia metida a detective llamada Aya Brea es la protagonista de esta aventura que mezcla acción e intriga dentro de un espectacular y detalladísimo mapeado tridimensional.

El impresionante aspecto que tiene el juego (ya lo estáis viendo) no ha sido fruto de la casualidad, ya que Square ha formado un equipo de programación de auténtico lujo formado por americanos y japoneses y entre los que se encuentran conocidos diseñadores de Hollywood como Steve Gray ("Mentiras arriesgadas" y "Apolo 13") o Darnell Williams ("Casper"), y el popular dibujante japones Takashi Tokita, quien ha realizado los escenarios de «Final Fantasy IV», «Chrono Trigger» y «FF VII».

Podéis empezar a hacer apuestas sobre cuantos millones de copias de este juego se van a vender en Japón.







Mirad detenidamente, muy detenidamente las imágenes que os ofrecemos. Como podéis comprobar, la calidad gráfica de este título será espectacular y todo parece indicar que esta auténtica súper producción va a batir records de ventas en Japón.

NANATSU NO KAZE NO MONOGATARI

COMPAÑIA: ENIX
FORMATO: SATURN

Al viento que más sopla

Enix siempre ha sido un colaborador habitual de Nintendo, pero después de los sucesivos retrasos en el lanzamiento de N64, esta compañía de software decidió darle un vuelco a su política y empezó a programar para otros formatos. Así, a comienzos de este año anunciaron el lanzamiento de «Dragon Quest 7» para PlayStation y ahora le ha tocado el turno a su primer juego para Saturn: «Nanatsu no Kaze no Monogatari», que en castellano viene a significar algo parecido a «La leyenda de los Siete Vientos».

No es fácil definir el tipo de juego que quiere realizar Enix, pero ellos hablan de un título de aventuras arropado con algunos elementos de acción y un elaborado e interesante argumento.

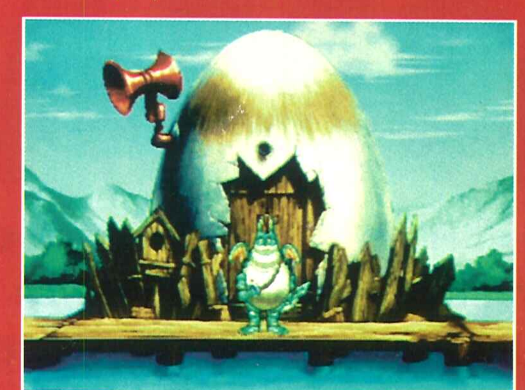
La historia se desarrolla en siete islas en las que soplan vientos desde otros siete lugares diferentes. Los habitantes de estas islas viven en un estado idílico escuchando encantadores relatos durante todo el día hasta que, de pronto, aparecen los vientos negros y todo se vuelve oscuro y triste. La labor del jugador será crear una nueva historia que pueda traer la alegría de nuevo a las islas. Para ello deberá manejar a un curioso personaje, mitad dragón mitad humano llamador Doctor Gapu.

A lo largo del juego será posible hablar con otros personajes, encontrar items en forma de semillas, utilizar magia... todo dentro de un fabuloso ambiente creado por el grupo Giburo, habituales colaboradores de Nintendo.

Su lanzamiento en Japón está previsto para el próximo Otoño.



Enix está poniendo especial empeño en el diseño de los decorados y escenarios de este título para Saturn. Aunque todavía no está muy claro el tipo de juego que se está realizando, todo hace pensar que estará hecho a la medida del mercado japonés.



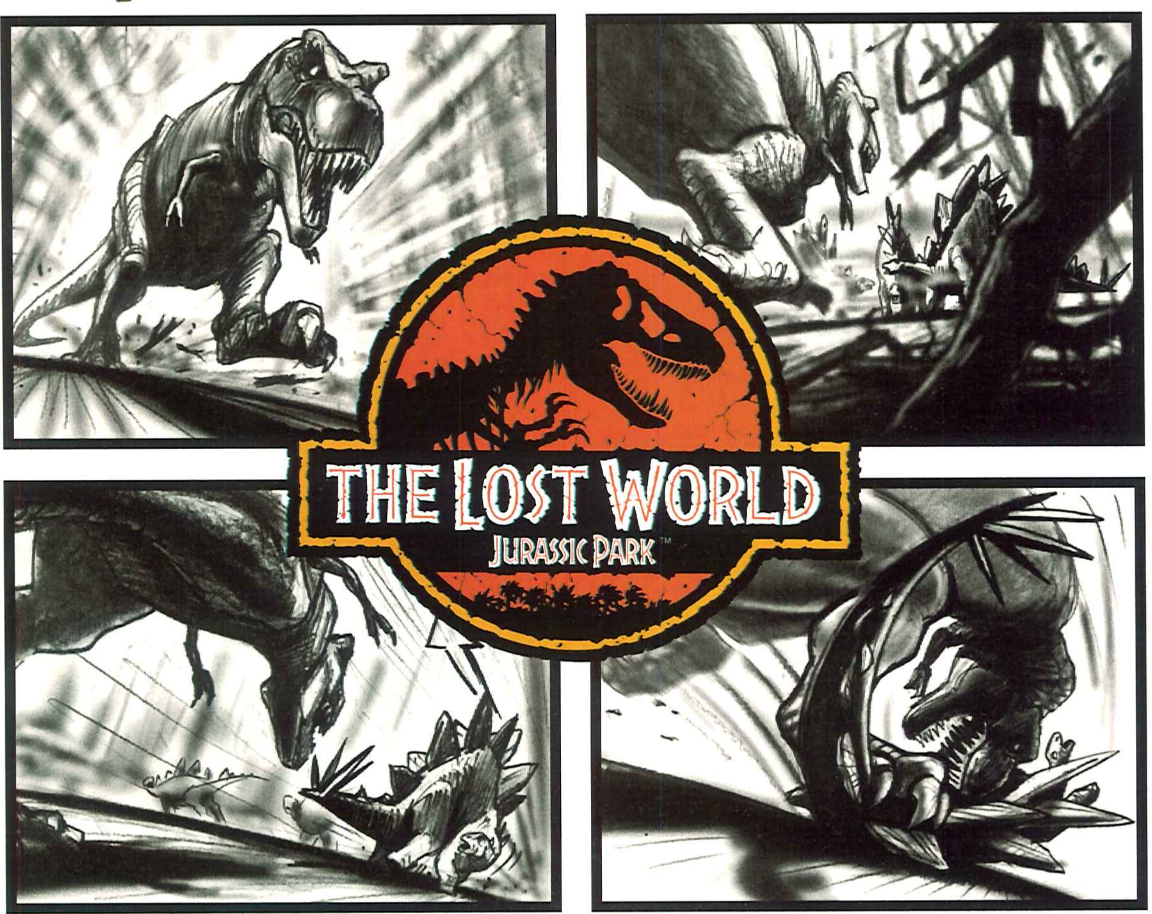






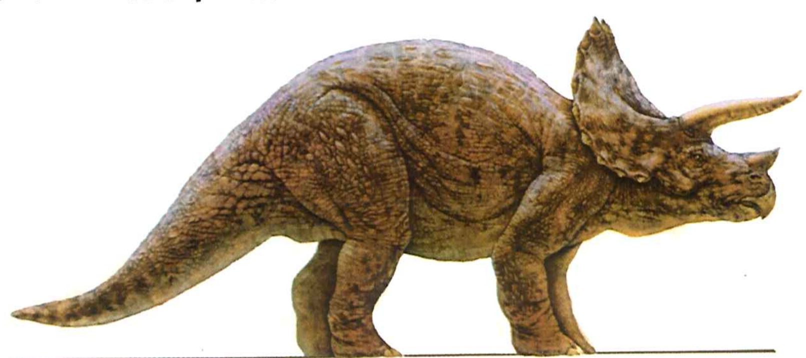


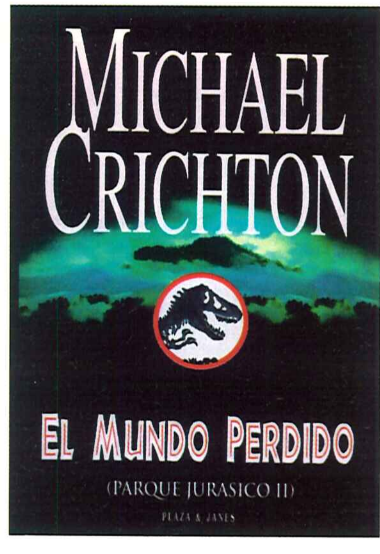
Se acerca la segunda parte de Jurassic Park



Vuelve la DINOMANÍA

Crichton y Spielber. Spielberg y Crichton. El uno escribe best-sellers, el otro hace películas fantásticas. Juntos soñaron con dinosaurios y provocaron uno de los fenómenos comerciales más apabullantes de los últimos tiempos. La vuelta de Parque Jurásico es ya una realidad y augura una nueva fiebre prehistórica en todo el mundo. Los videojuegos, por supuesto, van a ser de los primeros en sumarse al retorno de la dinomanía.

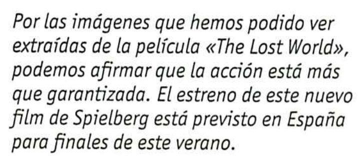




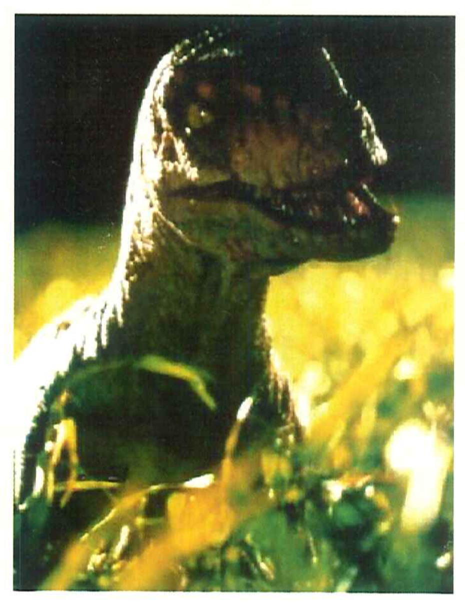
Esta es la base literaria de la continuación de Parque Jurásico. Como ya hicimos con la primera parte, os recomandamos la lect ura de esta amena y emocionante novela.







Por las imágenes que hemos podido ver extraídas de la película «The Lost World», podemos afirmar que la acción está más que garantizada. El estreno de este nuevo film de Spielberg está previsto en España para finales de este verano.





LA PELÍCULA

Como todos recordaréis, el 93 fue el año de los dinosaurios. Los había por todas partes: desde en los libros y en el cine hasta en las tabletas de turrón, pasando por camisetas, corbatas y hasta en los pañales para bebés. La culpa la tuvo el genio Spielberg y su magistral adaptación cinematográfica de la imaginativa novela de Crichton. Una campaña publicitaria millonaria y la magia de unos dinosaurios generados por ordenador que poseían un aspecto totalmente verosímil convirtieron a Parque Jurásico en uno de los mayores fenómenos culturales de esta década.

Los videojuegos, por supuesto, no permanecieron ajenos a los acontecimientos y tuvimos versiones de las apasionantes aventuras del Dr. Grant y compañía en Super Nintendo, Mega Drive, NES, Master System, Game Boy y Game Gear. Es más, el éxito que alcanzaron estos títulos fue tal que un año más tarde, sin que hubiera nuevas películas o novelas, se lanzaron sendas segundas partes del juego para las 16 bits.

La historia se repite. En el 95 salió la segunda parte de la novela de Crichton con el título de El Mundo Perdido (Parque Jurásico II). En realidad la novela resultó ser más una segunda parte de la película que de la novela. Por poner sólo un ejemplo, Ian Malcom, el matemático encarnado por el actor Geoff Goldblum, moría en el libro de Parque Jurásico y sin embargo es el protagonista de El Mundo Perdido. Sin duda, Spielberg debió hablar con Crichton antes de que éste escribiera la novela, pues este personaje era uno de los más carismáticos de la película...

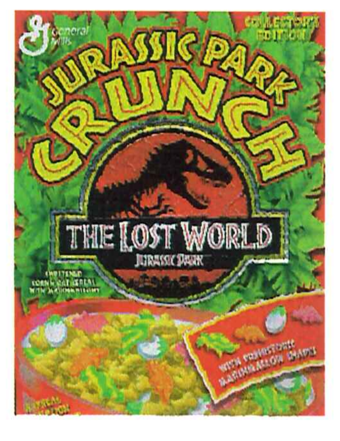
Del papel al cine. La novela nos coloca unos pocos años después del desastre de Isla Nubla. Hagamos memoria. El millonario excéntrico Hammond construyó en esta isla sudamericana un parque de atracciones cuyas estrellas eran dinosaurios vivos recuperados genéticamente. Los dinosaurios escapan de sus recintos, el proyecto del parque se viene abajo y las autoridades tapan el asunto. Sin embargo, lo que no sabíamos -y nos es revelado en esta nueva novela- es que existe otra isla jurásica, un enclave en el que Hammond tenía la auténtica "fabrica" de dinosaurios, una especie de criadero a gran escala donde todavía existen dinosaurios vivos. Es el Enclave B, la Isla Sorna, el Mundo Perdido.

Según la novela, un grupo de científicos encabezados por Malcom viajan a esta isla para estudiar a los dinosaurios y descubrir las causas de su extinción. Además de ellos, una empresa especializada en genética quiere robar dinosaurios para volver sobre el proyecto del parque. En la película habrá, juento a cazadores furtivos, soldados y oportunistas. Se entablará una nuevo conflicto de intereses y, al final, el hombre volverá a enfrentarse a los temibles dinosaurios.

Furor Jurásico. El film ya ha sido estrenado en USA con una importante avalancha de publicidad (incluidos spots televisivos en la Super Bowl) y la invasión de los más variados productos de

MERCHANDISING













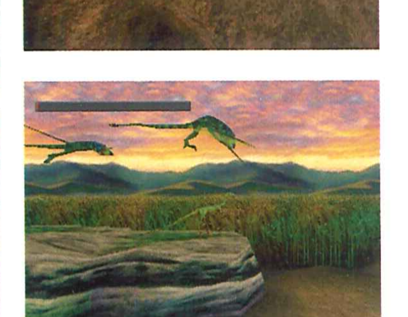
Aquí tenéis algunos ejemplos de la nueva invasión de productos de merchandising que se nos avecina. Vamos a volver a tener dinosaurios, literalmente, hasta en la sopa.



PLAYSTATION













Hobby Consolas ha tenido acceso -previamente a su presentación mundial en el E3- a una versión alpha del compacto para PlayStation de «The Lost World». Como podéis comprobar, su aspecto es sencillamente, alucinante.

merchandising. Como podéis ver en las fotos que os ofrecemos, va a haber de todo y a los esperados muñecos de acción, cuadernos, posters y pins habrá que añadirle dioramas con escenas de la película, vasos con cabeza de raptor, cereales, portacaramelos "tiranosaúricos" y todo lo que os podáis imaginar. Por supuesto, habréis pensado en los videojuegos.

Jugando con dinosaurios. Entre septiembre y octubre llegarán a nuestras consolas dos versiones de «El Mundo Perdido», una para Mega Drive de la mano de Sega y otra para PlayStation traída por Electronic Arts. Además, Sega está preparando una recreativa capaz de meterle miedo al más pintado. También hay rumores que apuntan a que los dinosaurios lucirán su palmito en Nintendo 64, Saturn y hasta Game Gear, pero de versiones para SN y Game Boy aún no se ha oído nada.

En los tres casos en que ya está confirmado el lanzamiento los grupos de programación no tienen nada que ver entre sí, lo que hace que los juegos sólo vayan a parecerse en la presencia de terroríficos monstruos antediluvianos, pero planterán desarrollos muy distintos.

Un auténtico lujo en tu PSX. Dreamworks es una compañía orientada al entretenimiento que fundaron Steven Spielberg, David Geffen y Jerry Kratzembreg. Sus ámbitos de competencia van del cine a la música, pasando por los parques de atracciones y los videojuegos. Precisamente DreamWorks es la compañía responsable de la ver-



MEGADRIVE







Sega le dará una tremenda y agradabilísima sorpresa a los usuarios de Mega Drive. La versión de «The Lost World» para esta consola de 16 bits promete ofrecer una calidad sorprendente.







AM#3, equipo responsable de arcades como Sega Touring Car, está realizando la recreativa de «The Lost World»



sión 32 bits de «The Lost World» y podemos deducir por lo tanto que estando quien está detrás, este será el juego más parecido a la película. Por lo que hemos podido ver, será una mezcla de arcade y plataformas en la que podremos jugar con dos humanos diferentes y tres especies de saurios. Y habrá escenas realmente impresionantes, sobre todo cuando, manejando a un T-Rex, agarremos a un humano y nos lo traguemos de un bocado, al tiempo que lanzamos por los aires a algún desdichado más con la ayuda de nuestra cola.

El juego estará adornado por un espectacular efecto 3D potenciado por numerosas cámaras que harán girar el escenario cambiando el punto de vista. Si todo sigue el plan previsto, el juego aparecerá en septiembre en España.

Una alegría para Mega Drive. Casi un año después del último lanzamiento para Mega Drive, Sega se destapa con un título tan demoledor como este «The Lost World». El juego ha sido programado por Apaloose y nos recordará en muchos aspectos a la primera aventura jurásica que vimos en SN.

Asumiendo el papel de un humano habremos de recorrer el amplísimo mapeado de la isla Sorna recogiendo armas, montando en jeep o navegando en fueraborda para cumplir una serie de misiones que se nos irán ofreciendo desde el ordenador central. La atractiva mezcla de "shoot´em up" y aventura se verá aderezada por unos gráficos sensacionales.

Este juego estará en la calle entre septiembre y octubre.

Y un espectáculo en los arcades. Paralelamente a las versiones de consola, Sega, concretamente el equipo AM#3, está trabajando en un arcade de disparo que será el primer juego de este tipo en Model 3 y que tiene prevista su aparición el día 7 de julio en Japón.

Este «The Lost World» se diferenciará de cualquier otra versión en que será un juego de disparo en 3D, tipo «Virtua Cop», pero a lo "bestia". La acción se llevará a cabo en la isla Sorna y la animación rápida y fluida de los gigantescos dinosaurios será uno de los puntos fuertes del juego, dotado de un realismo sobrecogedor. Habrá seis niveles básicos (tres en la selva y tres en el laboratorio), aunque el comportamiento del jugador podrá determinar que se siga un camino u otro. Se han añadido además varios sistemas de puntuación diferentes según el tipo de disparo efectuado y en el modo de dos jugadores simultáneos la cooperación entre ambos resultará fundamental. Los resultados son, de verdad, terroríficos.

Bueno, esto es todo de momento. La dinomanía no ha hecho más que comenzar y ya tendremos tiempo de hablar mucho más en profundidad de todos estos temas. Hasta entonces, para hacer más amena la espera, podéis empezar por leeros la novela.





Así será la próxima creación de Disney

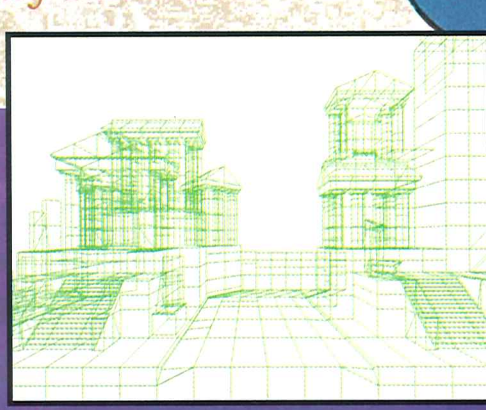
HÉRCULES

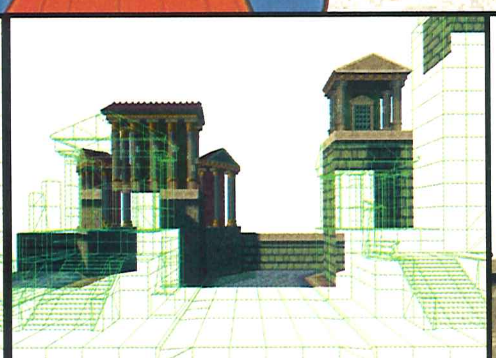
Fuerza para PlayStation

Disney no descansa. Cuando aún resuenan los ecos de El Jorobado de Notre Dame ya anuncian la presentación de su próxima película: Hércules. Hobby Consolas fue invitada a la presentación europea de este lanzamiento que, por supuesto, también llegará a las consolas -en exclusiva para PlayStation- de la mano de Sony y Disney Interactive.

Sony se ha hecho con una perita en dulce y ha conseguido en exclusiva para su PlayStation los derechos de la próxima creación de Disney: Hércules. Para la presentación de tan importante acontecimiento reunió a la prensa europea en un céntrico hotel de París, donde tuvimos la oportunidad de visionar algunas escenas de la película y de echarle un vistazo al juego, el cual está siendo realizado por la propia Disney Interactive, compañía que ya ha llevado a las consolas títulos como Aladdin, Toy Story o El Rey León.

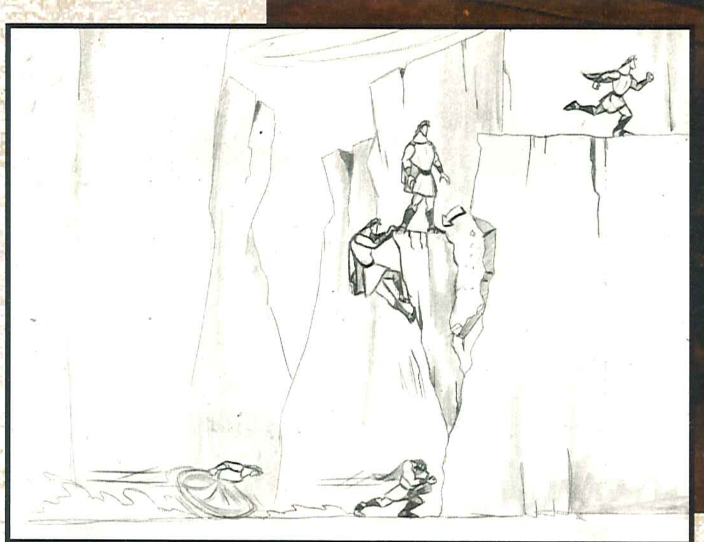
La mitología al servicio de la diversión. La película de Hércules va a estar en la línea más clásica de Disney, es decir, que habrá un héroe muy héroe, malos muy malos, música melosa, destellos de humor y, sobre todo, toneladas de imaginación. El juego para PlayStation seguirá fielmente el argumento del film, lo cual se verá subrayado con el hecho de que antes de cada nivel veremos una escena de la película, a pantalla completa, que será un antecedente de lo que nos espera.

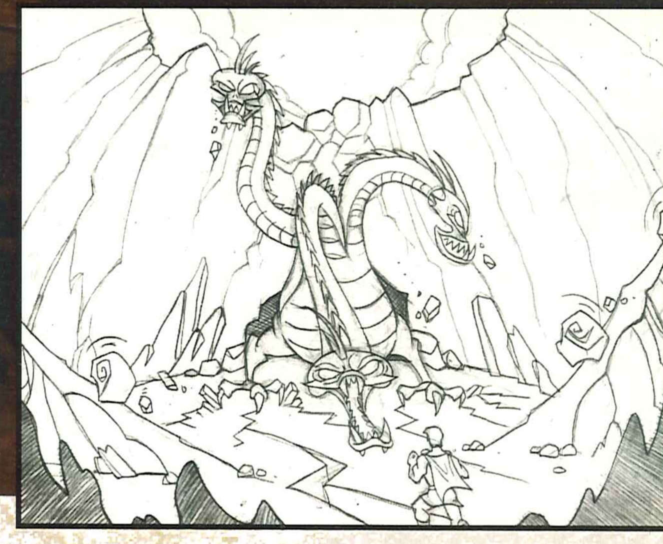






Los escenarios ofrecerán un aspecto absolutamente tridimensional y están siendo tratados siguiendo las más sofisticadas técnicas de renderización.





Antes de pasar por el ordenador y convertirse en diseños poligonales, todos los escenarios, personajes y escenas del juego se han tratado como si formaran parte del "storyboard" de la propia película. El resultado final será espectacular.







Por si alguno no está muy puesto en esto de la mitología griega, os recordamos que Hércules era (o es) un poderoso semi dios, hijo de Zeus, que poseía una fuerza sobre humana. Los otros dioses del Olympo no querían reconocerle como un igual, así que decidieron ponerle unas pruebas para que demostrara su deidad. De esta forma, nuestro héroe deberá enfrentarse a seres mitológicos tan peligrosos como Hydra, Cíclope o Medusa, escapar de los mismísimos infiernos o enfrentarse a populosas ordas de diablos montado sobre Pegaso, el caballo volador. Estas pruebas constituirán las diferentes fases del juego.

Además, otros elementos extraídos de las fábulas griegas estarán presentes en este compacto y así, por ejemplo, para que Hércules sea más rápido usará las sandalias de Hermes, para arrojar fuego con su espada recibirá el poder de Hefestos y el propio Zeus le otorgará la facultad de lanzar rayos. Todos estos aspectos configurarán un variado arcade con algunas zonas de plataformas en el que Hércules tendrá que verse las caras con monstruos del averno, solucionar algún que otro puzzle y superar escenas que requerirán de mucha habilidad.



Disney tan sólo nos ha proporcionado las cuatro pantallas del juego que os ofrecemos. Sin embargo, a pesar de que «Hércules» aún está en fase de desarrollo y no saldrá a la venta hasta el próximo mes de noviembre, ya se puede apreciar perfectamente el excelente trabajo que Disney Interactive está realizando a nivel gráfico.

Una apariencia casi tridimensional. Aunque el entorno gráfico será en 3D, el personaje de Hércules será un sprite en 2D que evolucionará sobre los escenarios que se moverán unas veces con scroll lateral y otras hacia el fondo, al más puro estilo «Crash Bandicoot». Sea cual sea la situación, lo cierto es que el aspecto estético del juego está cuidado al máximo y algunas escenas alcanzarán cotas de espectacularidad realmente altas, como por ejemplo el momento en el que Hércules se enfrenta a Hydra y ésta ocupa toda la pantalla con sus múltiples cabezas y su enorme cuerpo.

Por el momento Disney no permite enseñar más imágenes del juego, pero tranquilos porque pronto se producirá la presentación a nivel mundial de Hércules y entonces podremos mostraros más pantallas de tan prometedor título. Por cierto, su fecha de salida está prevista para noviembre, coincidiendo con el estreno de la película.











FIGHTING FORCE

Core nos presenta en exclusiva a los protagonistas de su próximo juego

No sólo de «Tomb Raider» vive Core. Conjuntamente a la realización de la segunda parte de este título, -que será presentado en el próximo E3- la compañía británica trabaja en un sensacional juego de acción que recuperará el estilo de los clásicos "beat' em up" tipo «Double Dragon» o «Streets of Rage», pero que se aprovechará de las posibilidades técnicas de la Nueva Generación.

La verdad es que basicamente «Fighting Force» será un juego muy similar a aquellos clásicos que causaron furor en los momentos más álgidos de Super Nintendo y Mega Drive: larguísimas fases que recorrer y limpiar de indeseables, multitud de enemigos, opción para dos jugadores simultáneos y el objetivo casi único de liarse a tortazos con todos aquellos incautos que osaran interponerse en nuestro camino.

Sin embargo, Core está recogiendo estos principios básicos para introducirlos dentro de un impresionante mundo tridimensional, con sensacionales decorados y figuras poligonales y que será filmado por numerosas cámaras. Además, el juego presentará otros elementos tan interesantes como la posibilidad de escoger diferentes itinerarios o el hecho de poder interactuar con distintos objetos que aparecen en pantalla, como coches, cajas, etc. para utilizarlos como armas arrojadizas.

Hay que hacer incapié en la transformación de este clásico género en una aventura en 3D, ya que según sus propios creadores, los protagonistas tendrán ahora total libertad de movimientos y no se verán obligados a desplazarse en una sola dirección como sucedía en sus predecesores. Por otro lado, los programadores incluirán todo tipo de localizaciones, como edificios, trenes, aeropuertos, aviones y, por supuesto, las calles de la ciudad.

«Fighting Force» estará protagonizado por cuatro luchadores -dos chicas y dos chicos- que dispondrán de más de 40 golpes y movimientos, además de los ataques especiales y la utilización de diferentes armas. Y por si os parece poco, es muy posible que el juego cuente con un modo "one-on-one" al estilo de los más grandes juegos de lucha. No está nada mal ¿eh?. Pues iros preparando porque su lanzamiento está previsto para después del verano, justo en el mes de Septiembre.

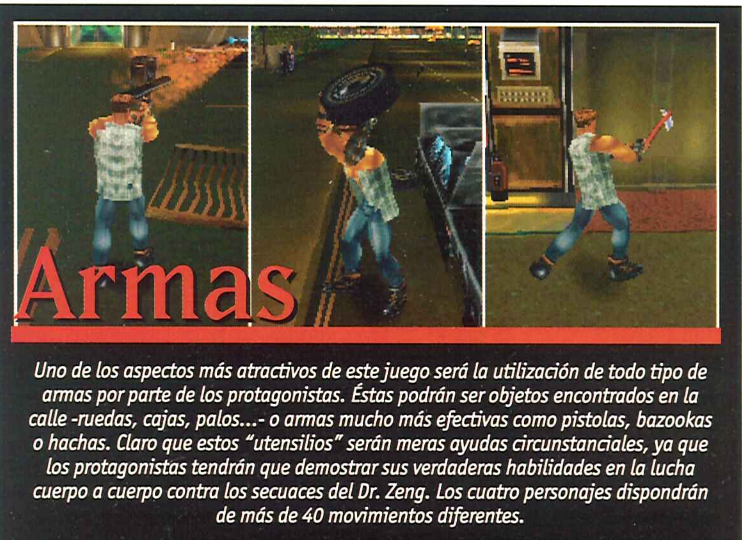


Alana

ALANA McKENDRICK: A pesar de su aspecto espigado y debilucho, esta chica es una auténtica fiera cuando se trata de "repartir".

Mace

MACE DANIELS: La segunda protagonista femenina del juego muestra su peligrosidad incluso en los momentos más relajados. El refrán de "Las apariencias engañan" nunca fue tan cierto.



Armas

Uno de los aspectos más atractivos de este juego será la utilización de todo tipo de armas por parte de los protagonistas. Éstas podrán ser objetos encontrados en la calle -ruedas, cajas, palos...- o armas mucho más efectivas como pistolas, bazookas o hachas. Claro que estos "utensilios" serán meras ayudas circunstanciales, ya que los protagonistas tendrán que demostrar sus verdaderas habilidades en la lucha cuerpo a cuerpo contra los secuaces del Dr. Zeng. Los cuatro personajes dispondrán de más de 40 movimientos diferentes.

Bocetos

Aquí tenéis algunas muestras de los bocetos iniciales que Core realizó para este juego. Es el primer paso que hay que dar antes de empezar a crear por ordenador los personajes y escenarios del juego.

Hawk

HAWK MANSON: El guaperas de turno. El personaje arrogante y chulesco que siempre tiene que aparecer en este tipo de juegos.

Smash

BEN (SMASHER) JACKSON: Tampoco podía faltar el tipo brutote y grandullón, pero de buen corazón. Aunque no es especialmente inteligente, su fuerza le convierte en auténtico terror de los malos.

LUCKY LUKE
descrito por sus creadores

La compañía francesa Infogrames sigue encontrando en el cómic una inagotable fuente de inspiración para sus programas. En esta ocasión el personaje elegido ha sido el desgarbado pistolero Lucky Luke, quien protagonizará un original juego de plataformas para PlayStation que promete ser una auténtica revelación en el género. Y para presentarnos con todo lujo de detalles este título, nadie mejor que sus propios creadores...





Aquí tenéis al equipo de programación de Infogrames que se está encargando específicamente de la realización de «Lucky Luke».

VEINTE PERSONAS TRAS UN PISTOLERO

Nadege De Bergevin, responsable de producción, nos habla de su equipo:

¿Cuánta gente está trabajando en este proyecto, contando artistas y programadores? ¿Cuánto tiempo os ha llevado hacer este juego?

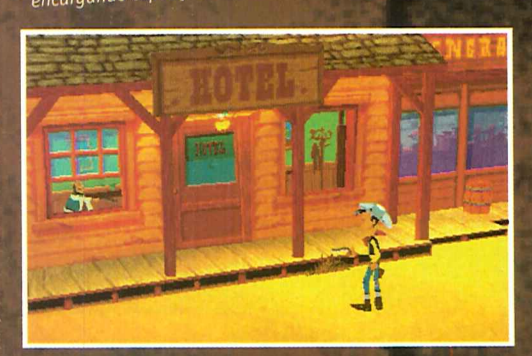
Empezamos a trabajar en mayo de 1996, así pues, llevamos más o menos un año. Actualmente trabajan en el juego unas 20 personas incluido el grupo de desarrollo de Infogrames y estudios externos de grafistas y músicos.

¿Qué características definen al equipo de programación de «Lucky Luke»?

Sería muy largo hablar de todos los miembros del equipo. Le mejor que puedo decir es que su trabajo es realmente bueno, porque les gusta lo que hacen, porque su pasión son los videojuegos.

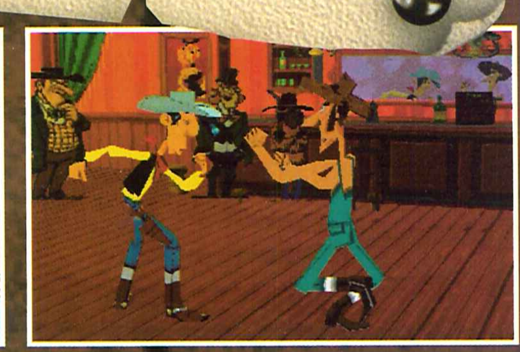
Por ejemplo, Frédéric Bibet, que es el director técnico, es un auténtico jugón que conoce todos los juegos de plataformas del mercado. Ha trabajado como programador en «Los Pitufos», «Tintín» y «Spirou» de Mega Drive y sabe lo que es la jugabilidad, sabe lo que los jugadores quieren. Un buen programador tiene que ser sobre todo un buen jugador. Y lo mismo se puede decir de los otros miembros del equipo. Para nosotros la jugabilidad es la palabra mágica, un juego que no se deja jugar no es un buen juego.

En cuanto al diseño, corre a cargo de Rodolphe Furykiewicz, que además de tener una gran imaginación conoce perfectamente los aspectos técnicos de PlayStation. Todos los miembros del equipo están muy coordinados y los programadores le dan ideas para que todo resulte muy jugable, y Rodolphe ayuda a los programadores a incluir modificaciones.









LLEGARÁ EN SEPTIEMBRE A PSX DE LA MANO DE INFOGRAMES

SU PRIMER JUEGO PARA PLAYSTATION

Fréderic Bibet nos da el punto de vista del Director Técnico:

¿Qué es lo más difícil de programar para PlayStation?

Programar para PlayStation no es difícil, lo verdaderamente difícil es diseñar. En el juego hay principios muy diferentes de jugabilidad. Por ejemplo, hay que cabalgar sobre Jolly Jumper en un nivel en 3D donde puedes ir donde quieras, o seguir a un tren de bandidos, o atravesar una peligrosa ciudad que también es 3D pero con movimientos predefinidos... Para ello hay que crear diferentes "engines" que permitan manejar cada una de estas situaciones. Además hay que desarrollar rutinas de colisión en 2D y en 3D lo que supone dedicarle mucho tiempo.

¿Qué es lo que más os ha gustado de trabajar en «Lucky Luke»?

Ha sido un gran reto para nosotros porque es la primera vez que hacemos algo para PlayStation. Es una plataforma totalmente nueva para nosotros, un auténtico descubrimiento. Las 3D también han sido muy difíciles: no es lo mismo pensar en dos dimensiones que en tres.

¿Nos puedes dar algunas de las características técnicas del juego?

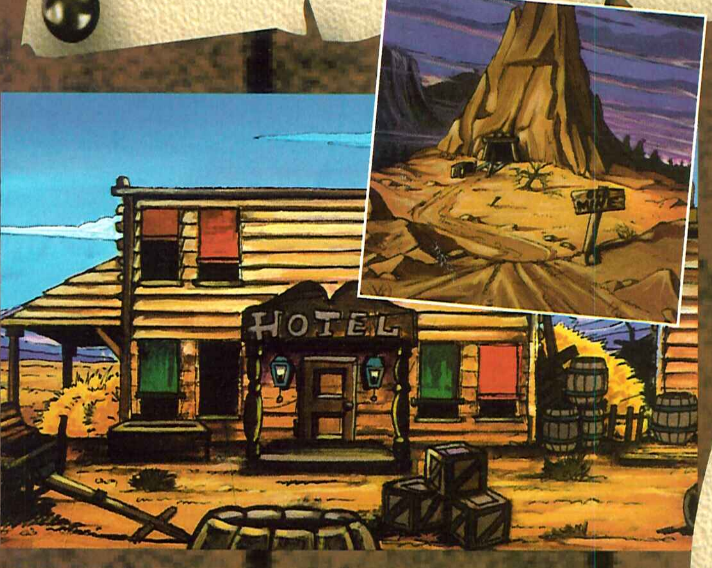
No nos gusta hablar de características técnicas y no es porque no podamos hacer cosas de verdad impresionantes. Para nosotros lo verdaderamente importantes es hacer un juego lo más bonito posible, lo más parecido al cómic posible, y lo más jugable posible. Para nosotros lo más importante es que el jugador disfrute. Que disfrute viendo el juego, que disfrute jugando con el juego. Nuestro objetivo es que la experiencia de jugar a «Lucky Luke sea totalmente satisfactoria.

Sin embargo te puedo decir que el personaje de Lucky Luke cuenta con 500 polígonos, y que los bandidos y enemigos llevan sólo algunos menos. Lucky tiene muchas más animaciones y más fluidas que la mayoría de los plataformas en el mercado. Puede subir escaleras, saltar, disparar en todas las direcciones, empujar objetos, poner dinamita, cabalgar sobre Jolly, hablar, rebotar... Además hay muchísimos enemigos diferentes, lo que significa muchas y muy variadas interacciones.



Para diseñar este juego se han tenido muy en cuenta las posibilidades 3D de la consola, lo que ha hecho que todo el equipo cambiara sus puntos de vista y tuvieran en cuenta elementos de luz, posibles rotaciones, reflejos... El largo trabajo de diseño ha supuesto dibujar cientos de bocetos.











Los movimientos de cámara y el efecto 3D son aspectos que los chicos de Infogrames están cuidando al máximo. Diseñadores y grafistas han tenido mucho cuidado en resaltar sus respectivos trabajos en este sentido. Aquí vemos una misma escena desde 3 puntos de vista diferentes.

JUGABILIDAD ANTE TODO

Rodolphe Furykiewicz, diseñador de «Lucky Luke», nos comenta su trabajo

¿Qué destacarías del proceso de diseño de «Lucky Luke»?

Crear en 3D es muy diferente a hacerlo en 2D. Tienes que ser más estricto y riguroso con el diseño en 3D para poder hacer resaltar el trabajo de grafistas y programadores. Por ejemplo, tengo que hacer que se vean los detalles y los colores puestos por Pascal Casoliari (Artist Director) y crear una atmósfera coherente para ese nivel y para los otros. Es difícil dejar que se vean todos los elementos y personajes que interactúan. Ha sido una experiencia profesional muy interesante.

¿Cuál ha sido el principal problema con el que te has encontrado?

Las posibilidades de una consola de 32 bits son un concepto diferente. Nosotros nos considerábamos unos expertos en 16 bits y nos resultaba muy fácil crear universos en papel y convertirlos en juego rápidamente. Pero crear un mundo en 3D es diferente, hay que tener en cuenta las posibilidades de la consola y las cosas que puedes construir con ella. Hay cuestiones técnicas como el número de polígonos que se pueden mover a la vez que son nuevos para nosotros. No tengo que limitarme a dibujar escenarios y personajes, sino que debo modelarlos en 3D. Además hay que pensar en el manejo de las cámaras, en los juegos de luz...

¿Te ha permitido PlayStation volcar todo lo que habías imaginado en el papel?

El poder de una consola siempre se va a quedar corto para mostrar toda la imaginación de un jugador. Los jugadores siempre querremos más de los juegos.

¿Por qué es «Lucky Luke» un juego de plataformas?

Porque es un estilo de juego que nos gusta mucho y que conocemos de sobra. Al ponernos frente al proyecto había ya un elemento desconocido: las posibilidades y limitaciones de PlayStation... ¿por qué complicarnos con dos elementos nuevos?

¿Cuáles crees que son los mejores aspectos de «Lucky Luke»?

Lo diverso de sus fases y sus estilos de juego, que es un placer para los ojos y, sobre todo, su enorme jugabilidad.



WarCraft II: Tides of Darkness

La batalla continúa

Si «Command & Conquer» fue la revolución de los juegos de estrategia en tiempo real, «Warcraft 2» va a suponer su consagración. Este título va a llegar a las consolas año y medio después de hacer su aparición en PC pero hay que decir que en los ordenadores ha adquirido una tremenda popularidad, especialmente entre quienes gustan de los juegos inteligentes.



Un juego que necesitaban las consolas para consolidar este género.







Los épicos combates entre Orcos y Humanos que han arrasado en los ordenadores personales y que en Internet han tenido enganchados a miles y miles de personas van a ver por fin la luz en PlayStation y Saturn. Electronic Arts está trabajando duramente en lograr una conversión lo más exacta posible de este juego de Blizzard cuyo éxito se basa en unas claves muy sencillas: dos bandos formados por todo tipo de unidades con muy distintos poderes, un manejable interfaz de control, gráficos coloristas y detallados y, sobre todo, un desarrollo enormemente adictivo para tratarse de un juego de estrategia. En los combates manejaremos unidades por tierra, mar y aire en toda suerte de misiones en las cuales nuestra inteligencia y agilidad mental a la hora de tomar decisiones serán los factores decisivos para nuestro éxito.

Además de cruzar las espadas, habrá que hacer uso de la magia que poseen algunos personajes como Magos, Paladines o Caballeros Oscuros y os podemos asegurar que con sus más de cuarenta misiones tendréis guerra para rato.

No os perdáis el próximo número si queréis saber todo acerca de este gran juego.



Para regocijo y alegría de los estrategas, Electronic Arts ha traducido este título al castellano.

Que haya tardado tanto tiempo en aparecer











A pesar de que, por las características propias del género, las cualidades gráficas de «Warcraft 2» no serán excesivas, lo cierto es que en algunos momentos las vistosas escenas animadas nos demostrarán que los grafistas de Blizzard también saben hacer muy bien su trabajo.

STAR WARS™

ATERRIZA EN TU PLAYSTATION™















Dark Forces™, un juego de espías, trepidante y dinámico en el que te enfrentarás a las fuerzas imperiales.





Rebel Assault II™ The Hidden Empire™, no encontrarás un título para consolas de esta magnitud: acción con vídeo en tiempo real, alucinantes combates espaciales y nuevos vuelos y escenarios de *La Guerra de las Galaxias*™.

"¡Que la fuerza te acompañe!"

EN CASTELLANO



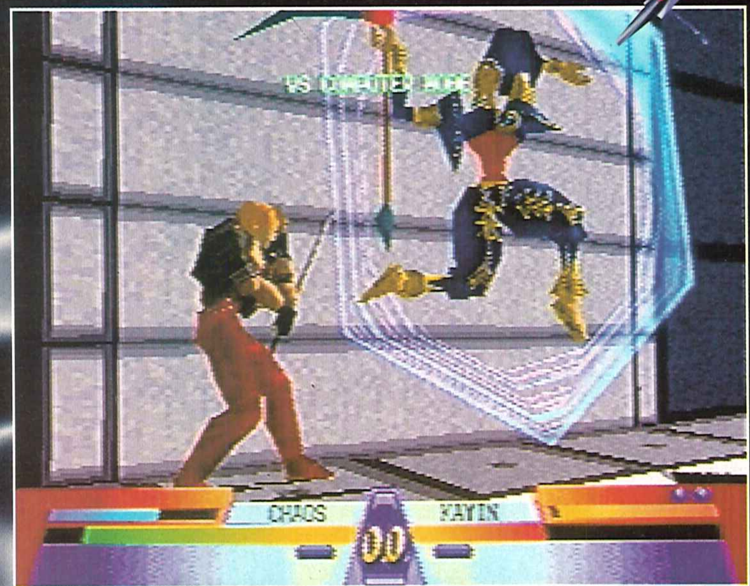


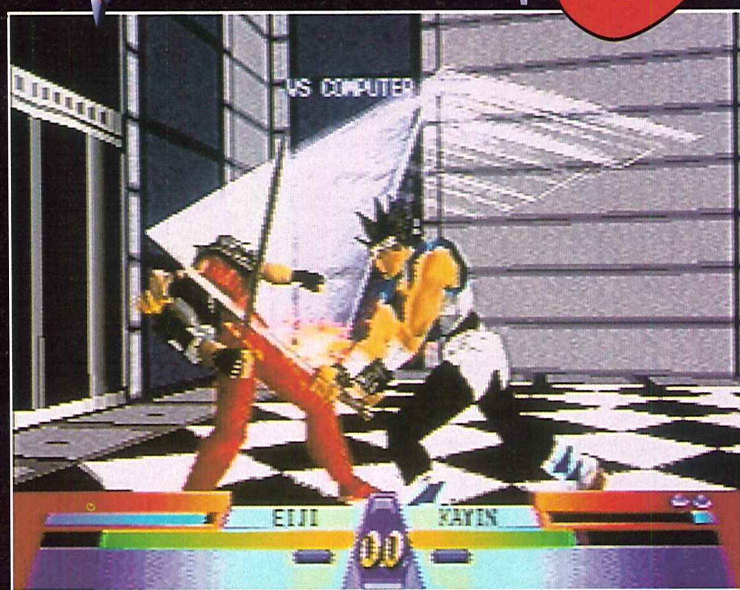
ERBE Software, S.A.
Mendez Alvaro, 57 • 28045 Madrid
Tlf: (91) 506 42 00
Fax: (91) 528 83 63



Battle Arena Toshinden 3

Renovarse o morir





«Toshinden 3» no llega con la intención de convertirse simplemente en una entrega más de esta popular serie. Las novedades que Takara ha incluido en esta tercera parte van a ser lo suficientemente significativas como para que pongamos toda nuestra atención en un juego que, de entrada, incluye nada menos que a 28 luchadores. pero aún habrá mucho más...

Hace algo más de un año Takara revolucionó el género de la lucha con «Toshinden», al realizar un juego que ofrecía por primera vez escenarios tridimensionales y que permitía que los personajes pudieran moverse con entera libertad durante los combates. Pero el tiempo pasa a una velocidad de vértigo y, aunque hay aspectos del primer «Toshinden» que aún no han sido superados, juegos como «Tekken 2» o el reciente «Soul Blade» acaparan en estos momentos la atención de la mayor parte de los usuarios de PlayStation.

Conscientes de ello, Takara ha asumido el reto de lanzar una tercera entrega de su legendario programa que llega con la intención de convertirse nuevamente en el líder del género.

Para empezar, a los diez personajes que se mantienen de la anterior entrega se les unirán otros cuatro y todos ellos serán mucho más fuertes, rápidos y resistentes que nunca y dispondrán de nuevos golpes ocultos. Y la verdad es que van a necesitar todas estas mejoras, pues el punto fuerte de «Toshinden 3» será la presentación de un temible clan formado por 14 poderosos enemigos a los que nuestro plantel de luchadores tendrá que enfrentarse en combates absolutamente espectaculares en los que podremos realizar incluso "combos" al estilo «Killer Instinct».

Por otra parte, los gráficos de los personajes también han sido mejorados y pasarán a ser más estilizados, con más colorido y volumen, y estarán formados por unos polígonos más redondeados, todo esto sin abandonar el clásico estilo «Toshinden» que tanto ha gustado desde su aparición.

Si se ha despertado tu curiosidad, no te pierdas el próximo número...







Takara ha puesto especial interés a la hora de imprimirle espectacularidad a los combates, los cuales gozarán de multitud de efectos gráficos, como la estela que dejarán las armas al ser utilizadas.







Unidos en la lucha







Duke, Sophia, Chaos y compañía dejarán de lado sus viejas rencillas y se unirán para enfrentarse juntos a una peligrosa secta llamada "La Organización". Además, otros cuatro nuevos personajes, David, Bayhou, Shizuku y Nagisa se unirán al grupo para aportar sus habilidades en la lucha y acabar con esta peligrosa banda.



Los diez luchadores de las anteriores entregas se unirán a cuatro nuevos personajes para luchar todos juntos contra los miembros de "La Organización"



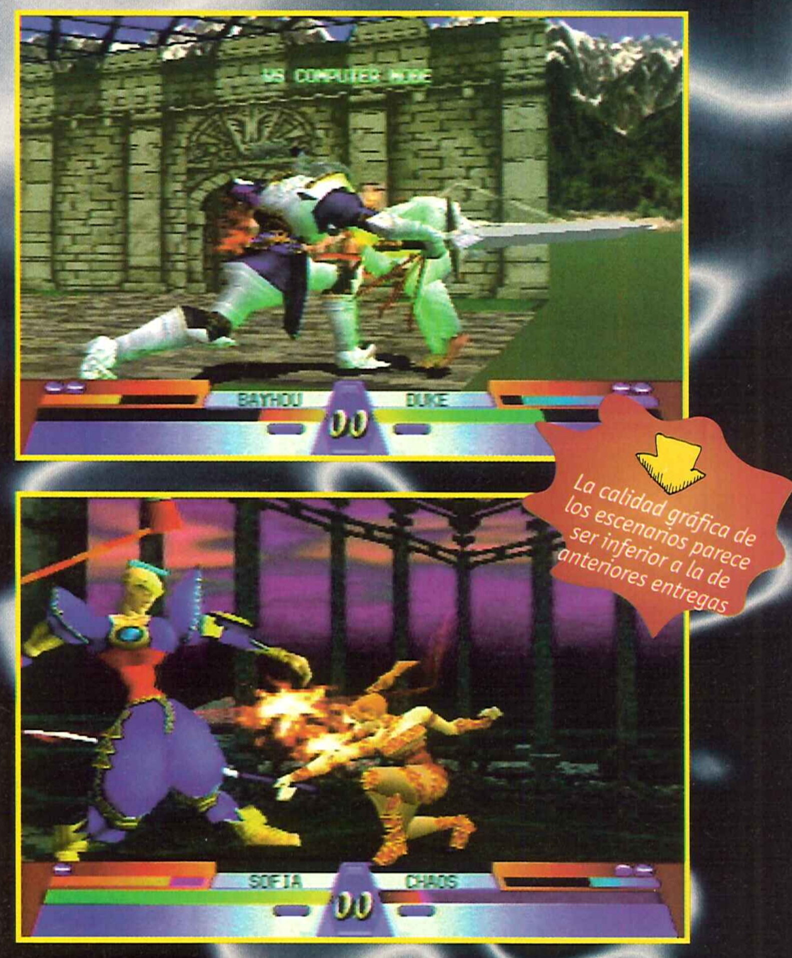
Los 28 luchadores y la espectacularidad de los combates, con muchos más golpes y magias



Catorce enemigos a batir



Una mujer gato, un enorme guerrero al estilo Gaia, una karateka armada con peligrosas garras y un potente robot serán 4 de los 14 demoledores luchadores que formarán parte del clan mafioso "La Organización".
A medida que vayamos derrotando a estos personajes podremos ir seleccionándolos para luchar con ellos. Es decir, que al final tendremos a 28 luchadores a nuestra disposición. Y quizás haya alguno más oculto...



La calidad gráfica de los escenarios parece ser inferior a la de anteriores entregas

Formula Karts

No hace falta subirse en vehículos con cientos de caballos e impresionantes cilindradas para disfrutar de la esencia de la velocidad. Todo es relativo, y si nosotros cabalgamos sobre pequeños bólidos pero de desproporcionada potencia, nos parecerá que más correr volamos. Esto es exactamente lo que ocurrirá en este «Formula Karts» que aparecerá pronto en Saturn.

PEQUEÑOS, y PERO VELOCES

Sensación de velocidad total y gran definición gráfica.

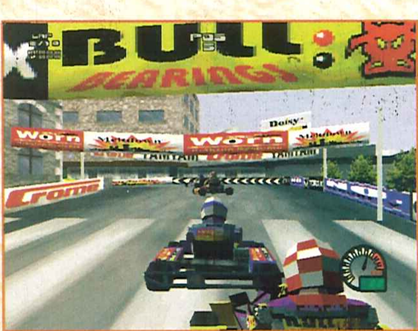
El número de circuitos y karts puede hacerse corto.





Sega está cuidando especialmente el aspecto gráfico del juego. Las repeticiones de nuestras carreras también pondrán de manifiesto su fenomenal trabajo.



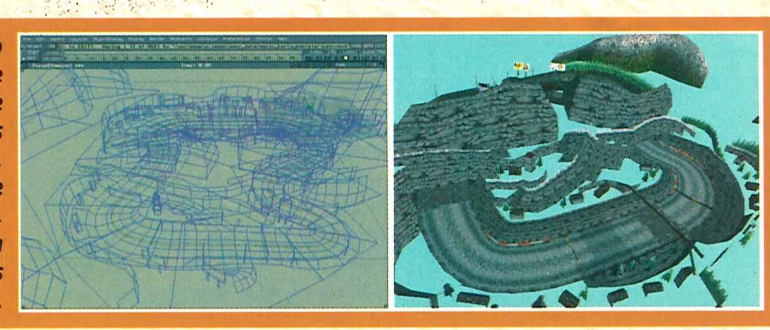


Sega tiene preparados para los usuarios de Saturn una nueva forma de disfrutar de la velocidad. En esta ocasión no cabalgaremos sobre flotantes naves futuristas, ni sobre atronadores coches de rally. Y muchísimo menos lo haremos sobre las tan de moda motos de agua. La oferta de Sega es más cotidiana y, por tanto, más arriesgada: nos invita a controlar desbocados karts y recorrer a toda pastilla retorcidos y tortuosos circuitos urbanos.

La base del juego será como la de cualquier otro arcade de velocidad. Es decir, el tradicional modo de Práctica nos permitirá recorrer los ocho circuitos disponibles aprendiendo a evolucionar sobre sus peliagudas curvas, para luego pasar al modo Campeonato y empezar a competir en serio. Podremos elegir entre ocho karts diferentes, teniendo en cuenta que, además de colores y pegatinas, optamos al mismo tiempo por distintos estilos de conducción; ya sabéis, el que más corre, más derrapa y el más lento, es el más seguro... A gusto del consumidor. Por otra parte, también podremos ir ganando dinero en las carreras, lo que nos permitirá mejorar nuestro auto.

A parte de estas innegables virtudes jugables, «Formula Karts» contará con un esmerado diseño a base de modelos poligonales que afectará tanto a escenarios como a pilotos y coches, lo que proporcionará una conseguida sensación de realidad. La combinación de factores parece de lo más atractiva, aunque para comprobarlo aún tendremos que esperar hasta el mes próximo. Atentos.

Los escenarios han sido diseñados sobre la base de mallas espaciales en 3D que conseguirán que los circuitos parezcan reales. Lo mismo se puede decir de los karts y los pilotos, generados también mediante modelos poligonales.



SONIC JAM

Edición especial para mitómanos

Los seguidores de Sonic están de enhorabuena porque Sega ha decidido premiar su fidelidad con un compacto que les entusiasmará. Primero porque contendrá los cuatro juegos de Sonic aparecidos en Mega Drive y segundo porque tendrá un nuevo mundo Sonic totalmente en 3D que promete ser el anticipo de lo que se ha dado en llamar «Sonic R», o lo que es lo mismo, el primer y auténtico Sonic para Saturn. Este «Sonic World», que os recordará en su fase 3D a «Mario 64», estará lleno de museos y salas de cine en las que podremos visionar desde anuncios televisivos japoneses protagonizados por la mascota azul hasta ilustraciones de todo tipo, así como escuchar músicas o conocer productos de merchandising. Lo dicho, especial para mitómanos.

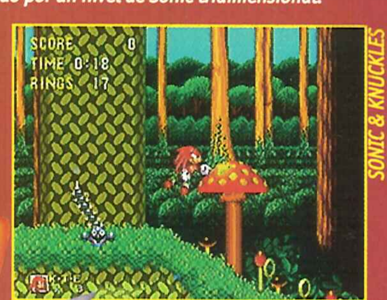




«Sonic Jam» será una recopilación de los cuatro juegos de Sonic presentados en Mega Drive. Las únicas diferencias destacables serán una mejoría en cuanto a color, la posibilidad de salvar partidas en todas las entregas, que podremos jugar las fase de bonus de manera independiente y que todos llevan incluida una reproducción digital del manual original sobre la que podremos hacer zooms, pasar de página y consultar exhaustivamente como si fuera un manual en papel. Todo ello, unido por un nivel de Sonic tridimensional.



SONIC 3



SONIC WORLD. ***Podremos corretear con Sonic por un curioso mundo 3D que recuerda al visto en «Mario 64». Nuestro objetivo no será otro que pasear por él buscando los lugares donde disfrutar de músicas, vídeos o información del universo Sonic. Se sospecha que este «Sonic World» es un ensayo de lo que veremos en «Sonic R».***









Un poco más de colorido es la mayor innovación que vais a encontrar con respecto a los juegos originales de MD.

Otro de los aspectos de los que podréis disfrutar en «Sonic World» será una serie de vídeos que muestran pequeños cortes de las distintas series de animación protagonizadas por Sonic, así como de la "intro" del juego de Mega CD y de los spot publicitarios japoneses de todos los juegos de Sonic.











WipeOut XL

Las carreras futuristas llegan a Saturn...



Psygnosis continúa trasladando juegos de PlayStation a Saturn. Ahora le toca el turno a «WipeOut XL», un magistral juego reconocido a nivel mundial cuya conversión promete ser exacta al original.

Al igual que sucedió con la primera parte, Psygnosis ha realizado la conversión para Saturn de este «WipeOut XL», título que, como sabéis, lleva corriendo varios meses en PlayStation.

Las dos entregas de «Wipeout» han hecho de esta saga una de las más atractivas para las consolas de 32 bits, cosa que no es de extrañar ya que resulta evidente que estos dos juegos poseen todos los ingredientes para gustar a cualquier tipo de usuario.

Como es lógico, en «Wipeout XL» para Saturn se van a mantener las carreras futuristas a lo largo de extravagantes y sinuosos circuitos y, tal y como sucedía en la primera parte, la gran virtud de este vertiginoso simulador seguirá siendo la extraordinaria sensación de velocidad que ofrece, gracias sobre todo a una portentosa suavidad de movimientos y a una rapidísima generación de los escenarios. Por otra parte, la inclusión de diferentes armas -que se consiguen recogiendo los items repartidos por todos los circuitos- constituyen un elemento que le otorga a la carreras una mayor tensión, ofreciendo en su conjunto un juego tremendamente emocionante.

Por lo que hemos podido ver en esta versión beta, Psygnosis está realizando una conversión idéntica al original, tanto en lo referente a opciones y modos de juego, como en lo que toca a la sensacional realización técnica de todo el juego. Por todo esto nos atrevemos a darle un consejo a los usuarios de Saturn: id haciéndole un hueco en vuestro armario a este CD.



Todo parece indicar que ofrecerá exactamente las mismas virtudes que la versión de PSX.

Llega con un poco de retraso, aunque más vale tarde que nunca.

Tras el Apocalipsis, la Historia comienza de nuevo...

un nuevo mundo...

una nueva tecnología...

la última esperanza

de la raza humana.

NEON GENESIS
EVANGELION

estreno en vídeo el 16 de julio

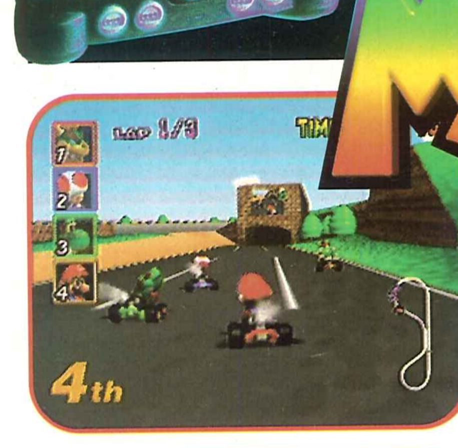
manga editado por NORMA EDITORIAL



ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Internet: http://www.mangafilms.es



MARIO KART 64







Lo importante es participar

Nintendo sigue repescando viejos clásicos haciendo de ellos auténticas maravillas de la tecnología y la diversión. Tras conseguir que Mario se convirtiera en modelo a imitar en cuanto al uso de las 3D, ahora la gran N quiere demostrar que la velocidad puede resultar igual de rompedora y espectacular.

«Mario Kart 64» recupera la esencia del cartucho original para Super Nintendo, pero revistiéndola con una potencia gráfica que la 16 bits estaba muy lejos de poder ofrecer. De esta forma, el nuevo «Mario Kart» conserva los mismos modos de juego (Campeonato, VS, Battle y Time Trial), la misma mecánica de conducción y la misma filosofía que su antecesor, pero con él Nintendo ha demostrado una vez más que la técnica permite que un juego que en una consola resulta divertido en otra puede convertirse en un auténtico torrente de emociones.

Para que nos entendamos podemos decir que, por ejemplo, el modo para cuatro jugadores simultáneos que quedaba demasiado lejos del alcance de Super NES ahora se convierte en una baza fundamental que dispara la diversión hasta cotas inimaginables.

Otro aspecto: los circuitos. Como era de esperar están construidos con el mismo y perfecto uso de la tridimensionalidad que ya nos asombró con «Mario 64» pero además encontraremos en ellos cientos de detalles que nos asombrarán. Algunos de estos detalles no tendrán más importancia que la de "decorar" los escenarios -como los fantasmas, las orondas vacas o los barcos que cruzan el río- pero otros pasarán a formar parte del propio juego y así veremos a un tren que cruza la carretera, piedras que se desprenden de las paredes, topos que salen de sus agujeros...

Esta enorme variedad de situaciones y trampas que ➤







MODOS DE JUEGO



Aquí podéis ver los modos de juego disponibles según el número de participantes. Uno de los grandes atractivos de «Mario Kart 64» es el modo de cuatro jugadores simultáneos.



TIME TRIAL

"Time Trail" es exclusivo para un sólo jugador y consiste en marcar los mejores tiempos en cada circuito sin más rival que nuestro propio fantasma que, como sabéis, representa nuestra mejor carrera.



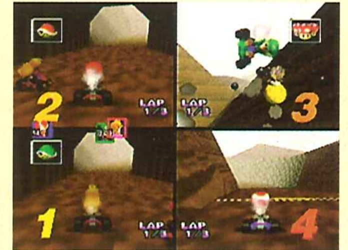


MARIO GP

El modo ***"Mario GP"*** consiste en correr cuatro carreras intentando quedar entre los mejores para subir al podio y optar así a ganar la copa de oro, plata o bronce. Sólo para uno o dos jugadores.





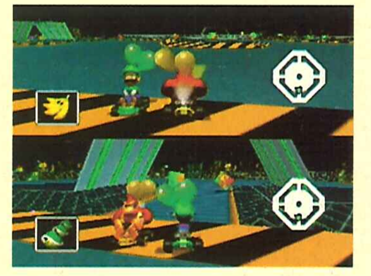




VERSUS

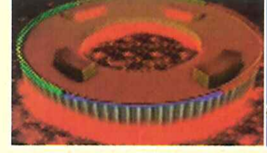
En el modo ***"Versus"*** dos, tres o hasta cuatro jugadores podrán enfrascarse en carreras en las que no habrá otros competidores. Además podrán elegir entre cualquiera de los 16 circuitos disponibles.

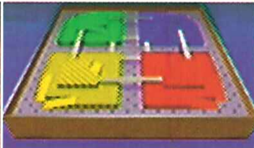


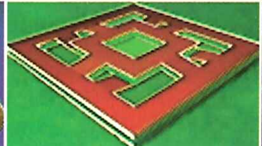














BATTLE

El modo ***"Battle"*** es para dos, tres o cuatro jugadores y consiste en explotar los tres globos de los rivales antes de que ellos estallen los nuestros.
Hay cuatro circuitos específicos.





«Mario Kart» reaparece en N64 con más fuerza, más simpatía y más diversión que nunca.





Cada uno de los ocho personajes con los que podemos participar en el juego tienen sus propias peculiaridades que dependen básicamente de su tamaño. Cuanto más pequeños, más corren y mejor giran, pero también es más fácil que los pesos pesados (que no derrapan) los manden fuera de la pista.

Cuatro campeonatos con cuatro circuitos:

MUSHROOM CUP

Es la copa más fácil ya que las pistas no tienen zonas de las que sea posible caerse, lo que permite aprender a controlar derrapes y contravolantes sin mucho riesgo. Si en estas pistas cogemos pronto la cabeza será difícil que nos la quiten.

LUIGI RACEWAY Esta pista es ideal para probar el derrape especial ya que con él podremos ganar mucho tiempo en sus prolongadas curvas.



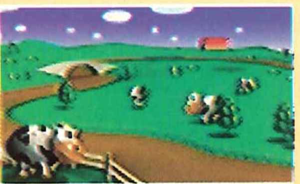






MOH MOH FARM Esta amplísima pista de tierra está llena de topos que saltarán a nuestro paso. El gran peligro es que es fácil desorientarse.





FLOWER CUP

Las cosas empiezan al caldearse y los escenarios se vuelven más interactivos. Habrá rocas, tráfico denso, puentes sobre agua helada y alguna que otra sorpresa que nos obligará a prestar más atención al circuito que a los rivales.

TOAD'S TURNPIKE Un espeso tráfico pondrá en apuros a los pequeños karts que deben evitar chocar. Hay que culebrear entre los coches.









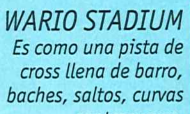
FRAPPE SNOWLAND La nieve dificulta bastante el control del coche. Además, los muñecos de nieve harán lo posible por helarte la fiesta.



STAR CUP

Estos circuitos pondrán a prueba vuestra habilidad para arañar en las curvas, aprovechar los turbos y desequilibrar a los rivales. No son circuitos demasiado complicados aunque sus trampas y peculiaridades ponen las cosas difíciles al principio.

WARIO STADIUM Es como una pista de cross llena de barro, baches, saltos, curvas y contracurvas. El truco es encontrar el mejor camino.











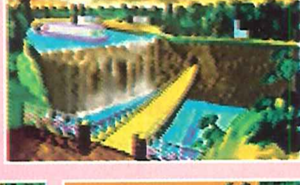
SHERBET LAND Los pingüinos gigantes del mundo «Mario 64» pugnarán por echaros al agua o haceros derrapar en el hielo: mucho ojo.



SPECIAL CUP

Obviamente aquí están los circuitos más difíciles del juego. Algunos de ellos os podrán volver locos, aún cuando seáis unos expertos corredores. Preparaos para las mayores sorpresas y la mayor descarga de imaginación.

D.K.'S JUNGLE PARKWAY Si nos salimos de la pista seremos recibidos por una lluvia de cocos que pueden desorientarnos.



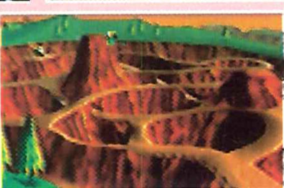








YOSHI VALLEY Difícil como pocos, tiene la particularidad de contar con numerosos caminos, por lo que no sabremos nuestra posición hasta la meta.



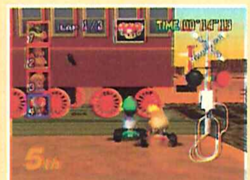
16 maneras locas de divertirse

KOOPA BEACH
La posibilidad de coger atajos que al final pueden no serlo, los trampolines y el mar son los grandes retos de esta pista.











KALIMARI DESERT
El tren cruza la carretera por el paso a nivel. O paras o chocas con él. Otro peligro es perderse en la mal definida carretera.



CHOCO MOUNTAIN
Una espesa niebla nos ocultará tramos de la pista, lo cual resulta muy peligroso ya que caer significa desandar un buen trecho.







MARIO RACEWAY
Este rapidísimo circuito tiene sus mayores dificultades en los elementos al borde de la pista y en los traicioneros



ROYAL RACEWAY
Acabar en el agua es lo más fácil en esta pista en la que los saltos y las rectas con trampa os pondrán las cosas complicadas.







BOWSER'S CASTLE
Fuego, lava, piedras voladoras que te aplastan, escaleras. El castillo de Bowser te obligará a demostrar todas tus aptitudes.

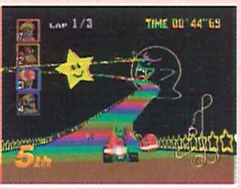


BANSHEE BOARDWALK
Mucho cuidado porque los fantasmas nos impedirán ver las traicioneras tablas que formar la pista.

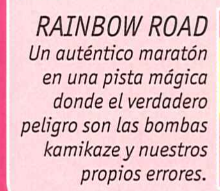


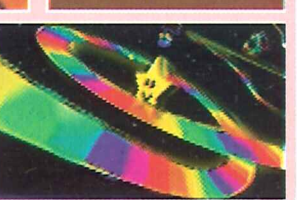






RAINBOW ROAD
Un auténtico maratón en una pista mágica donde el verdadero peligro son las bombas kamikaze y nuestros propios errores.





➤ encontraremos en cada uno de los circuitos nos obligará a demostrar nuestra habilidad constantemente no sólo para pilotar nuestro coche, sino también a la hora de descubrir atajos, salir rápidamente del agua, remontar posiciones a base de recoger items increíbles y resolver, en definitiva, un montón de alocadas situaciones.

Como muchos de vosotros ya sabréis, la intención de «Mario Kart 64» es la de hacernos competir siempre con una sonrisa en los labios. Lejos de ser un simulador serio que exija de nosotros concentración exclusiva en el manejo del vehículo, este cartucho nos invita a intentar ganar las carreras recurriendo a todo tipo de argucias. Y aquí es donde entran en juego los originales items -catorce para ser exactos- que harán que nuestros nuestros coches se hagan invisibles, invencibles o más veloces, que podamos tirar cáscaras de plátano a la carretera o que aparezca un escudo hecho a base de caparazones de tortuga, por poner algunos ejemplos.

Otra de las grandes virtudes de este título es lo variado y atractivo de sus modos de juego. Si sólo participa un jugador podrá probar suerte en el "Campeonato Mario GP", donde se enfrentará a siete rivales en cuatro copas de creciente dificultad con cuatro pistas cada una, o en el "Time Trial", donde competirá consigo ➤



Usalos y vencerás

Unos items situados estratégicamente en las pistas nos permitirán hacer uso de manera aleatoria de alguno de estos elementos que, bien utilizados, pueden hacernos ganar más de una carrera.



• **Caparazón verde:** Puede lanzarse hacia alante o hacia atrás para golpear a los rivales. Se queda rebotando contra paredes y vallas hasta tropezar con alguien.



• **Caparazón rojo:** Se lanza hacia alante, con la peculiaridad de que localiza al rival más cercano. Si se lanza contra una pared pierde su efectividad.



• **Caparazón azul:** es un ítem muy especial que sólo suele aparecer si vamos muy mal en la carrera. Busca y golpea al primero y a cuantos se pongan a tiro.



• **Escudo verde:** Los tres caparazones forman un escudo en torno al coche y golpean a los rivales que se acerquen y a los ítems falsos de la pista. Se pueden lanzar.



• **Escudo rojo:** Igual que el anterior, forma una protección contra rivales y trampas.
Pueden lanzarse los caparazones de uno en uno.



• **Plátano:** Puede dejarse en la pista o lanzarse hacia alante en la espera de que alguien lo pise y derrape.



• **Racimo de plátanos:** Se lleva colgado tras el kart para ir soltando los plátanos de uno a uno.
Si un rival se nos acerca demasiado, también resbalará.



• **Seta Roja:** Es un turbo. Durante unos instantes correremos mucho más deprisa.



• **Setas Rojas:** son tres turbos iguales que el anterior. Se pueden usar de manera consecutiva o esperar a los momentos más oportunos.



• **Seta amarilla:** Podemos usar tantos tubos como queramos durante el breve período de tiempo que duran sus efectos.



• **Estrella:** Nos convierte en invulnerables a cualquier ataque enemigo o trampa del circuito.
Hace que el coche corra más y no derrape. Tiempo limitado.



• **Fantasma:** hace invisible e invulnerable al vehículo y además roba el ítem más jugoso que lleven los rivales. Tiempo limitado.



• **Item Falso:** Es igual que los bloques para coger ítems, pero en realidad representa una trampa.
No desaparece de la pista hasta que alguien tropieza con él.



• **Rayo:** Convierte en mini-karts a los otros participantes, les desplaza, les resta velocidad y podremos aplastarlos.

➤ mismo y contra su fantasma en un intento de batir los récords de los 16 circuitos existentes.
Si participan dos jugadores todo resultará aún más divertido pues podremos optar entre el mismo campeonato más un modo "Versus" que consiste en una carrera-batalla en la que tendremos que explotar los globos del rival antes de que él explote los nuestros.
Y si somos tres o cuatro amigos, aunque no tendremos ocasión de jugar un campeonato, los modos "Versus" y "Battle" estarán ahí para conseguir que disfrutemos auténticamente como enanos.

Y no hace falta que maticemos la calidad del entorno gráfico del juego, su velocidad, la nitidez de sus decorados, su facilidad de manejo... Os debe bastar con saber que «Mario Kart 64» es uno de los juegos más adictivos que podéis encontrar para vuestra consola. Y, además, si os lo compráis, vuestros colegas os lo agradecerán eternamente. Pero tened cuidado, porque luego os resultará casi imposible que se vayan a su casa.

Sonia Herranz

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	16 + 4 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 93
Espectaculares, simpáticos, originales, variados, sorprendentes... Los circuitos son casi perfectos y la sensación de velocidad pasmosa. Sólo los personajes bajan, ligeramente, la media general.

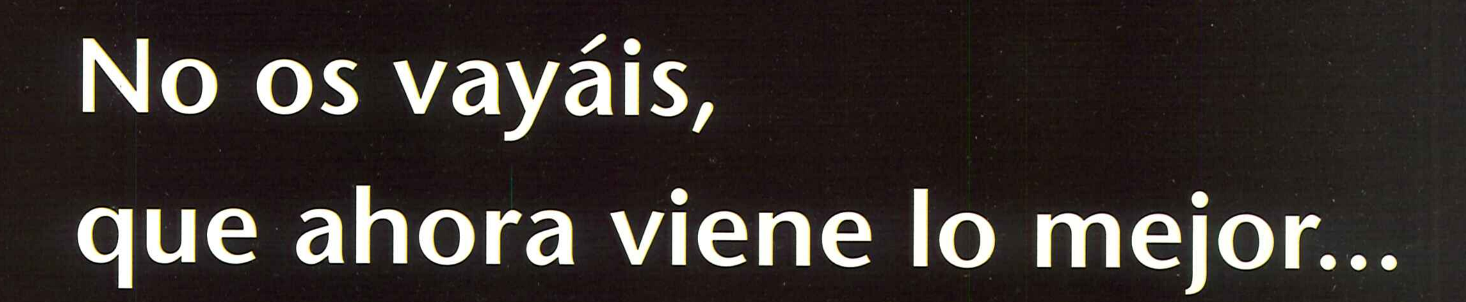
SONIDO: 91
Los efectos sonoros pertenecen en su mayoría al universo Mario: la musiquilla de la estrella, los hipidos de yoshi, el "mamma mía" de Mario... La banda sonora sigue la misma línea, buscando integrarse con el escenario.

JUGABILIDAD: 94
El manejo es sencillísimo, permitiendo que puedan divertirse como enanos tanto los muy expertos como los novatos.

DIVERSIÓN: 95
Diversión en estado puro que va aumentando a medida que vayan incorporándose uno, dos, tres y hasta cuatro jugadores.

VALORACIÓN: 94
La palabra que mejor define a «Mario Kart 64» es DIVERTIDO. Divertido porque sabe enganchar desde el primer momento y sorprender en todos los circuitos, divertido porque evoluciona a cada carrera y te obliga a mejorar poco a poco y divertido porque admite hasta a cuatro jugadores simultáneos. «Mario Kart 64» es un título que se hace imprescindible para cualquier usuario de N64 y garantiza durante meses el entretenimiento no sólo para el propietario de la consola, sino también para sus padres, hermanos, primos, amigos, vecinos y hasta el repartidor de pizzas del barrio. Es uno de estos juegos que no pasan de moda y a los que se puede recurrir una y otra vez. Genial.

RANKING:
No hay juegos similares para N64.


No os vayáis,
que ahora viene lo mejor...

GRAN CONCURSO

MARIO KART 64

¿Sabrías decirnos...

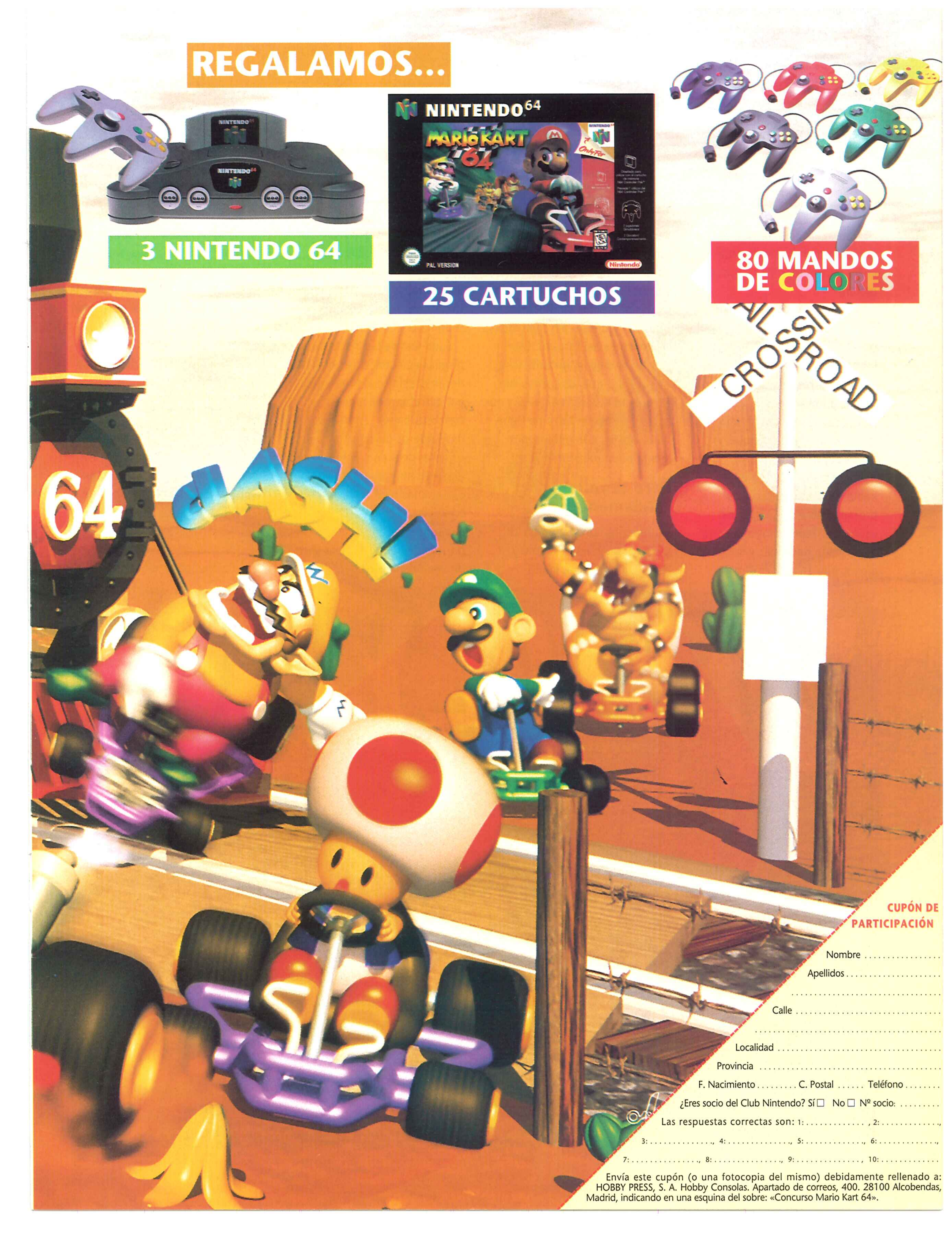
1. ¿...el nombre del creador de Mario?
2. ¿...cuántos personajes tiene «Mario Kart 64»?
3. ¿...cuántos circuitos hay en el juego?
4. ¿...hasta cuántos jugadores pueden participar simultáneamente?
5. ¿...cuántos megas tiene este cartucho?
6. ¿...cuántos tipos de ítems existen?
7. ¿...qué nos ocurrirá si durante la carrera cogemos una estrella?
8. ¿...cuál de estos tres personajes no aparecen en «Mario Kart 64»: Luigi, Yoshi y Diddy.
9. ¿...en cuántas carreras hay que correr en el modo "Mario GP"?
10. ¿...en qué consola de 16 bits se estrenó «Mario Kart»?

Entre los acertantes sortearemos:
3 lotes de consola N64 + cartucho «Mario Kart 64» + 3 mandos de colores; 22 lotes de «Mario Kart 64» + 1 mando de colores y 49 mandos de colores.

Ver bases del concurso en la página 147.

NINTENDO64

Nintendo®



REGALAMOS...
3 NINTENDO 64
NINTENDO64
MARIO KART 64
PAL VERSION
Nintendo
25 CARTUCHOS
80 MANDOS DE COLORES
RAIL ROAD CROSSING
64
CLASH!
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre ....
Apellidos ....
....
Calle ....
....
Localidad ....
Provincia ....
F. Nacimiento .... C. Postal ...... Teléfono ....
¿Eres socio del Club Nintendo? Sí ☐ No ☐ Nº socio: ....
Las respuestas correctas son: 1: ...., 2: ....,
3: ...., 4: ...., 5: ...., 6: ....,
7: ...., 8: ...., 9: ...., 10: ....
Envía este cupón (o una fotocopia del mismo) debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Mario Kart 64».





V-RALLY

A-TRACCIÓN fatal

Infogrames ha realizado un juego de coches que se sitúa entre los grandes monstruos del género.

Si habéis estado atentos al seguimiento que hemos hecho de este título, ya sabréis muchas de las razones por las que «V-Rally» va a convertirse en un imprescindible para los amantes de la velocidad, pero para los despistados vamos a empezar desde el principio.

Y nada mejor que comenzar hablando de los auténticos protagonistas del juego: los vehículos. Tendremos a nuestra disposición nada más y nada menos que 11 coches que corresponden a réplicas de otros tantos modelos reales y cuya conducción variará en función de sus prestaciones, -muchas de las cuales podremos modificarlas a nuestra voluntad- así como de las condiciones del terreno. Este detalle es muy importante y hay que señalar que los coches son realmente distintos entre sí y que conducir un Seat Ibiza no tiene nada que ver con pilotar, por ejemplo, un robusto Subaru.

Otro detalle fundamental es que contaremos con la cifra de 18 pistas para el modo arcade y otras tantas para el modo campeonato, es decir, 36 circuitos en total, los cuales corresponden a diferentes tramos de seis rallys reales: Cataluña, Inglaterra, Nueva Zelanda, Kenia, Indonesia y Corsica.

Cada una de las pistas tiene sus propias características que van desde el asfalto al hielo, pasando por carreteras de montaña, tramos urbanos, angostos desfiladeros o anchísimos caminos de arena. Estos circuitos están en muy diversos estados y correremos bajo todo tipo de condiciones climatológicas, ya sea sobre nieve o nevando, sobre barro o lloviendo, al amanecer o en una noche cerrada... Pero lo más importante no es sólo esta enorme variedad de escenarios, lo mejor de todo es que han sido realizados con auténtica maestría y os podemos asegurar que correr por los bellísimos parajes de Indonesia, por la abrupta costa catalana o por los verdes prados de Nueva Zelanda resulta, creednos, una auténtica delicia.

En cuanto a los modos de juego, hay basicamente tres: el Arcade, en el que deberemos ir superando un circuito tras otro; el Time Trial, donde correremos contra el crono y contra nuestro propio fantasma; y el Campeonato, en el cual ►

Pese a su agilidad y rápida respuesta no es un coche con un manejo complicado. Es veloz y responde muy bien en carreteras con muchas curvas, aunque es fácil que se desequilibre.

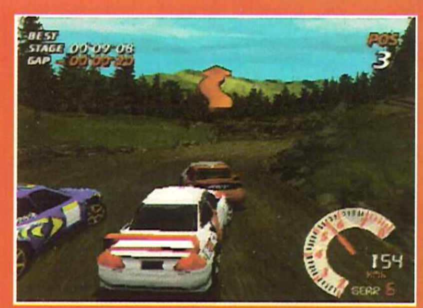


Citröen Saxo Kitcar



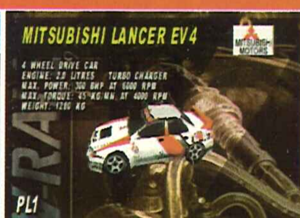


Cuando ya se ha jugado un poco y se han aprendido algunas de las peculiaridades del juego, este coche puede llevarnos fácilmente a la victoria gracias a su gran velocidad y versatilidad.



Mitsubishi Lancer EV 4





A pesar de la dura competencia que hay en el género, «V Rally» se coloca directamente entre los mejores juegos de coches para PSX.

Un buen coche para las carreras largas y difíciles, aunque un poco peligroso para los zonas con muchas curvas cerradas. No gira demasiado rápido, por lo que el derrape se hace imprescindible.



Renault Maxi Megane UK





Llueva o nieve, de día o de noche

Como en la realidad, «V Rally» nos obligará a competir bajo todo tipo de situaciones: con lluvia intensa, con nieve y hielo, sobre charcos de barro, con el sol de cara, en noche cerrada... Todas estas inclemencias han sido representadas a la perfección y alargan enormemente la vida de este juego.









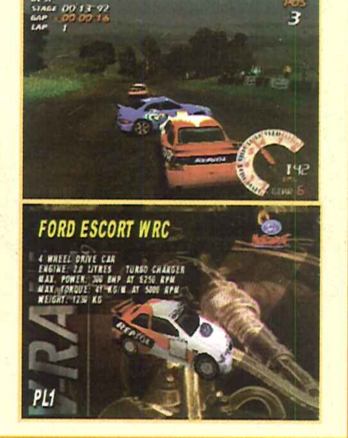




Ford Escort WRC

Un buen coche, robusto y rápido, de manejo fiable y correctas prestaciones. Le falta un poco de estabilidad y algo más de aceleración, pero los principiantes empezarán a aprender con él ciertos aspectos de la conducción.



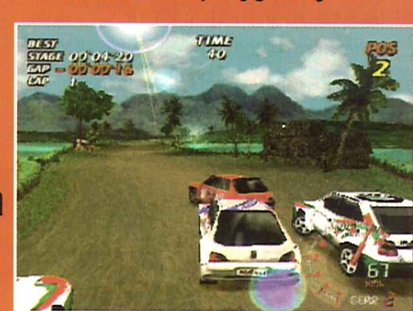


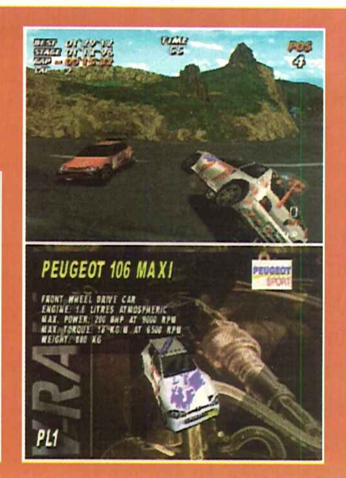




Peugeot 106 maxi

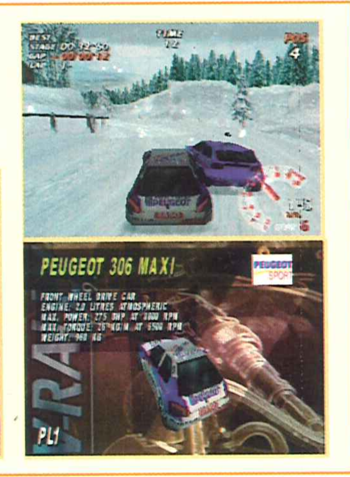
Es el coche de tamaño pequeño mejor equilibrado. Aunque pierde estabilidad con rapidez también es fácil recuperar el control y suele comportarse con soltura en cualquier terreno. Acelera rápido y gira muy bien.





Peugeot 306 maxi

Quizás es el mejor vehículo para empezar a jugar. Todas sus prestaciones están muy equilibradas, se ciñe bien a los trazados de las curvas y no es difícil enderezarle tras perder el rumbo. Se comporta bien incluso sobre hielo.

Nissan Almera Kitcar

Bastante difícil de manejar. Su potencia y su punta de velocidad harán que el jugador menos experto se encuentre en más de un apuro para controlarlo en las curvas más complicadas.









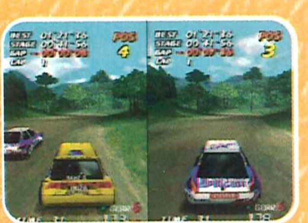

11 coches, 36 circuitos y una gran variedad de terrenos y condiciones climatológicas le aseguran una vida larguísima a este genial «V Rally».

Skoda Felicia Kitcar

Bastante incontrolable y peligroso. Gira muy bien, por lo que en las curvas largas podemos terminar fuera de la carretera al menor despiste. Es bastante rápido, por lo que está más recomendado para los más expertos.




Dos mejor que uno

Una de las opciones más divertidas es la que permite la participación de dos jugadores simultáneos. Podemos elegir si queremos que la pantalla se divida en vertical o en horizontal. Y además en la pantalla podrán aparecer sólo nuestros dos coches o los de más competidores. A elección.




➤ iremos sumando puntos para el mundial. Por último, también existe la opción para dos jugadores simultáneos. Cualquiera de estos modos resulta, sencillamente, apasionante, y ya compitas contra ti mismo, contra los tres hábiles rivales controlados por la consola o contra un amigo te aseguramos que te lo vas a pasar auténticamente en grande.

En cuanto a la manera de jugar propiamente dicha te avisamos que en un principio vas a encontrarte con un control un poquillo difícil. Olvídate por completo de llegar y ganar simplemente poniendo el dedo en el botón del acelerador y tomando las curvas a toda caña: la sensibilidad de los vehículos es tal que no sólo se verán afectados por los más mínimos incidentes del terreno, sino que deberemos ajustar en todo momento nuestra velocidad para no acabar dando vueltas como una peonza o con el coche boca arriba. Afortunadamente, contamos con la ayuda de nuestro copiloto que casi constantemente nos irá advirtiendo de la dificultad de las curvas que se nos avecinan.

Y es que «V-Rally», es un juego que ha apostado totalmente por el realismo y te podemos asegurar que conduciéndolo vas a sentir las mismas sensaciones que puede experimentar el mismísimo Carlos Sáinz cuando se pone al volante de una de estas potentes máquinas.

En resumen, que estamos ante uno de los mejores juegos de coches de la historia. E incluso habrá quien diga -no sin su parte de razón- que ante el mejor.

Amalio Gómez

Uno de los mejores coches tanto para principiantes como para expertos. Se deja manejar con mucha soltura y no plantea demasiados problemas de control pese a ser un coche grande y potente.



Subaru Impreza VRC







En el modo Campeonato tendremos que correr en seis rallys que corresponden a circuitos reales: España, Corsica, Inglaterra, Safari, Indonesia y Nueva Zelanda. Podemos empezar a jugar en cualquiera, sabiendo que hemos de completar los tres tramos de cada uno de ellos en el orden establecido y que, como en la realidad, cada rally nos proporcionará una puntuación. Todos estos datos los podremos ir salvando en una Memory Card.
Una cosa, advertimos que el generador de circuitos anunciado por Infogrames no ha cabido finalmente en el CD, pero la compañía francesa tiene la intención de regalarlo en un futuro, aunque aún no sabe muy bien cómo.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Infogrames
Programación:	Infogrames
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	36 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 95
Una pasada de principio a fin, especialmente por los escenarios, que son alucinantes. Además es rapidísimo.

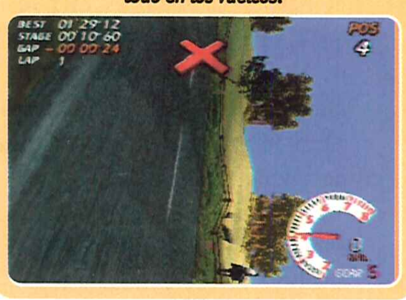
Sonido: 90
Una banda sonora muy cañera a base de varios tipos de música a elegir. Los efectos sonoros quedan un poco perdidos.

Jugabilidad: 92
No es un arcade puro y su vocación de parecerse a la realidad provoca que te cueste un poco "cogerle el tranquillo". Después descubrirás que pilotar estos coches no es tan complicado como parece.

Diversión: 95
Es tan real y tiene tantos coches y tantos circuitos que te resultará imposible aburrirte. ¡Es como correr un rally de verdad! Su dificultad y la opción de dos jugadores le añaden duración e interés.



La perspectiva subjetiva (desde el interior del coche) resulta muy real, aunque tanto realismo puede llegar a marearnos, sobre todo en los vuelcos.



Potente, rápido y estable no es un coche que se pueda desequilibrar con un simple choque o un bache, aunque es bastante difícil recuperar el control cuando empieza a perder tracción.

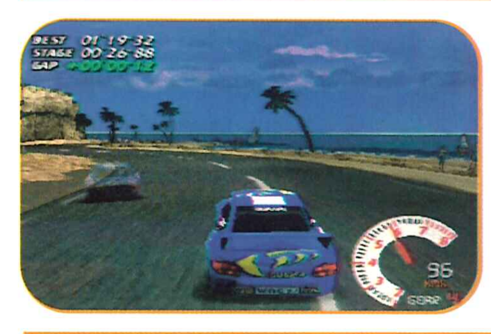


Renault Maxi Megane FR









En el modo Time Trial podremos correr en cualquier pista del modo Arcade para intentar batir nuestros propios tiempos.
Un fantasma de nuestra mejor vuelta aparecerá para motivarnos.

Valoración: 94
Con «V-Rally» Infogrames ha cumplido su promesa: ofrecer un excepcional simulador de rallys. Sin duda estamos ante un juego con el que tendremos que practicar un poco para conseguir hacernos con el control de los coches, pero este pequeño esfuerzo inicial se verá recompensado con una sensación de velocidad impresionante que transcurre en un excepcional entorno gráfico y que nos garantiza, por su enorme variedad de coches y circuitos, diversión casi infinita. «V-Rally» se sitúa entre la élite de los juegos de velocidad para PSX.

Seat Ibiza Kitcar en 2

Rápido y equilibrado en cualquier terreno y situación, este es uno de los vehículos ideales para los principiantes. Tiene una buena punta de velocidad, un agarre más que bueno y no tiene tendencia de despegar del suelo con los saltos o en los pequeños choques.







Ranking:
F-1
V-Rally
Porsche Challenge



SHINING THE HOLY ARK







En BUSCA del ARCA

Sonic Software vuelve a la carga con la serie «Shining» ofreciendo a los usuarios de Sega la posibilidad de enfrentarse a un nuevo RPG dotado de un argumento muy cuidado y con una filosofía de juego que recupera algunos de los elementos originales de la saga.

«Shining The Holy Ark» conserva muchas de las premisas de «Shining Force 2», incluídos los menús, los iconos de órdenes y muchos items, pero repesca de las más antiguas ediciones la perspectiva subjetiva que ofrece pantallas más o menos estáticas. Es decir, que nos moveremos -ya sea por cuevas, bosques o ciudades- viendo únicamente lo que tenemos en frente. Esto no implica, sin embargo, que gráficamente el juego no esté cuidado, al contrario, pues lo cierto es que el aspecto estético de «Shining The Holy Ark» es bastante aparente.

Como en todo RPG que se precie, en este interesantísima aventura hay infinidad de armas, escudos, protecciones, hierbas curativas, pócimas, potenciadores de fuerza y magias que el jugador debe encontrar, comprar o ganar si quiere enfrentarse con ciertas garantías a los cada vez más poderosos monstruos. Esto requiere visitar tiendas, investigar cada rincón y no dejar de matar a casi ningún malo. Estas armas y armaduras potenciarán los habilidades de nuestros personajes aumentando sus puntos de ataque, de defensa de agilidad y de magia.

Como ya habréis supuesto, estos valores son fundamentales a la hora de combatir ya que el resultado de las peleas dependerá exclusivamente de estos puntos que son los que ➤



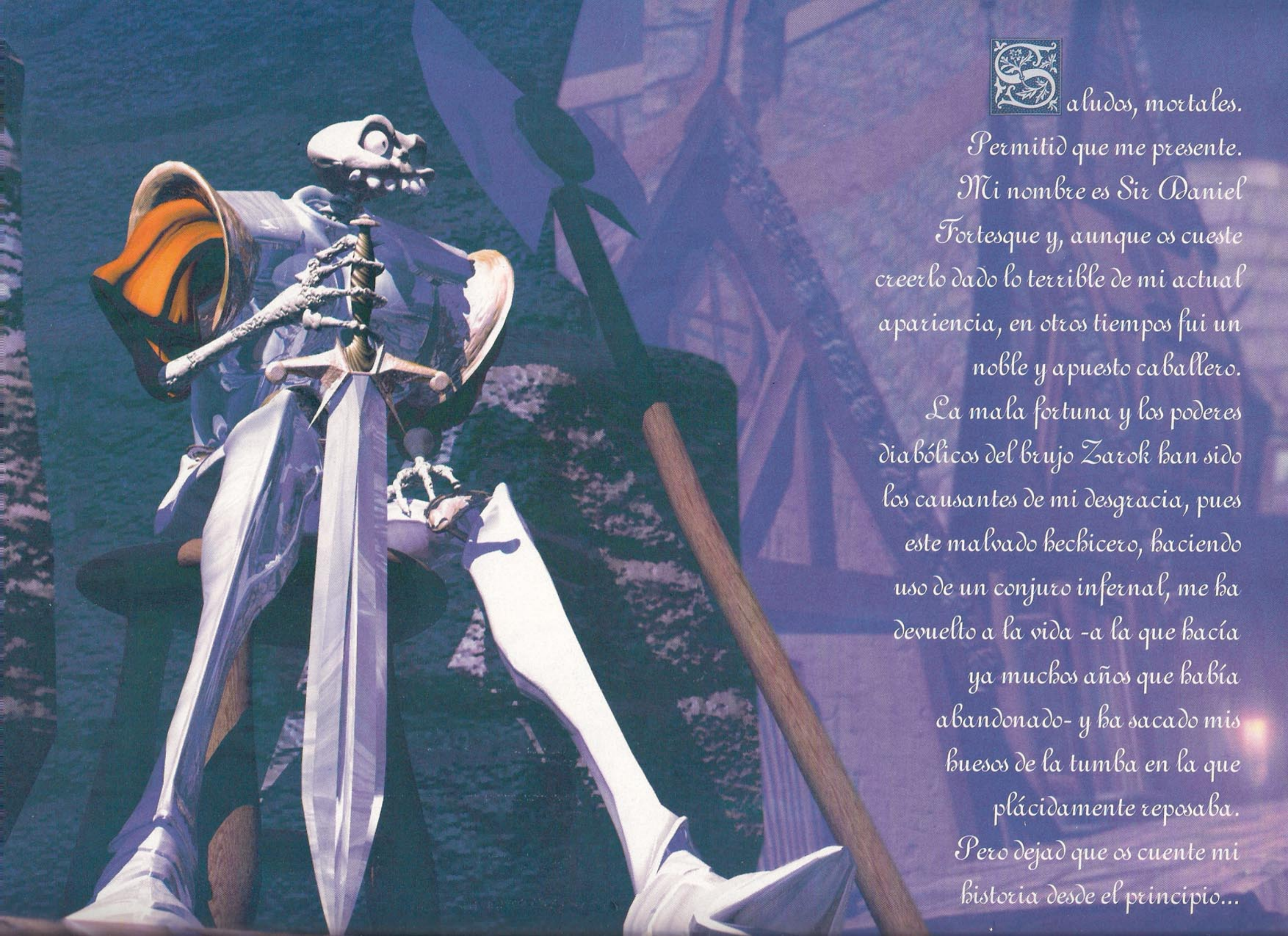
Las iglesias y sus sacerdotes serán un pozo de paz para el guerrero, que los buscará con ansia en cada ciudad que visite. Y no lo hará por cuestiones religiosas, sino porque aquí es donde podremos salvar la partida y sanar a los héroes heridos.

Especial

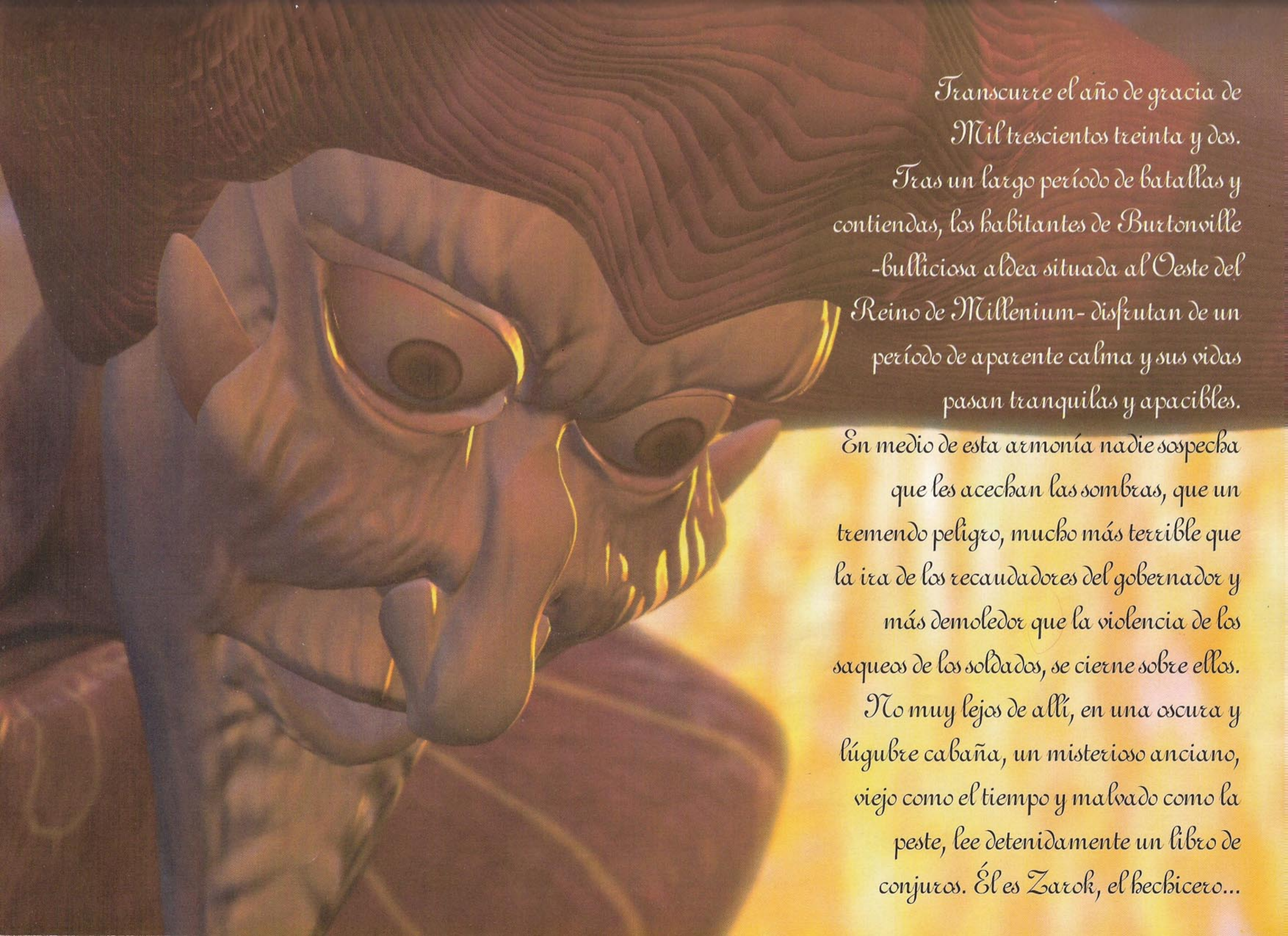
MEDIEVIL



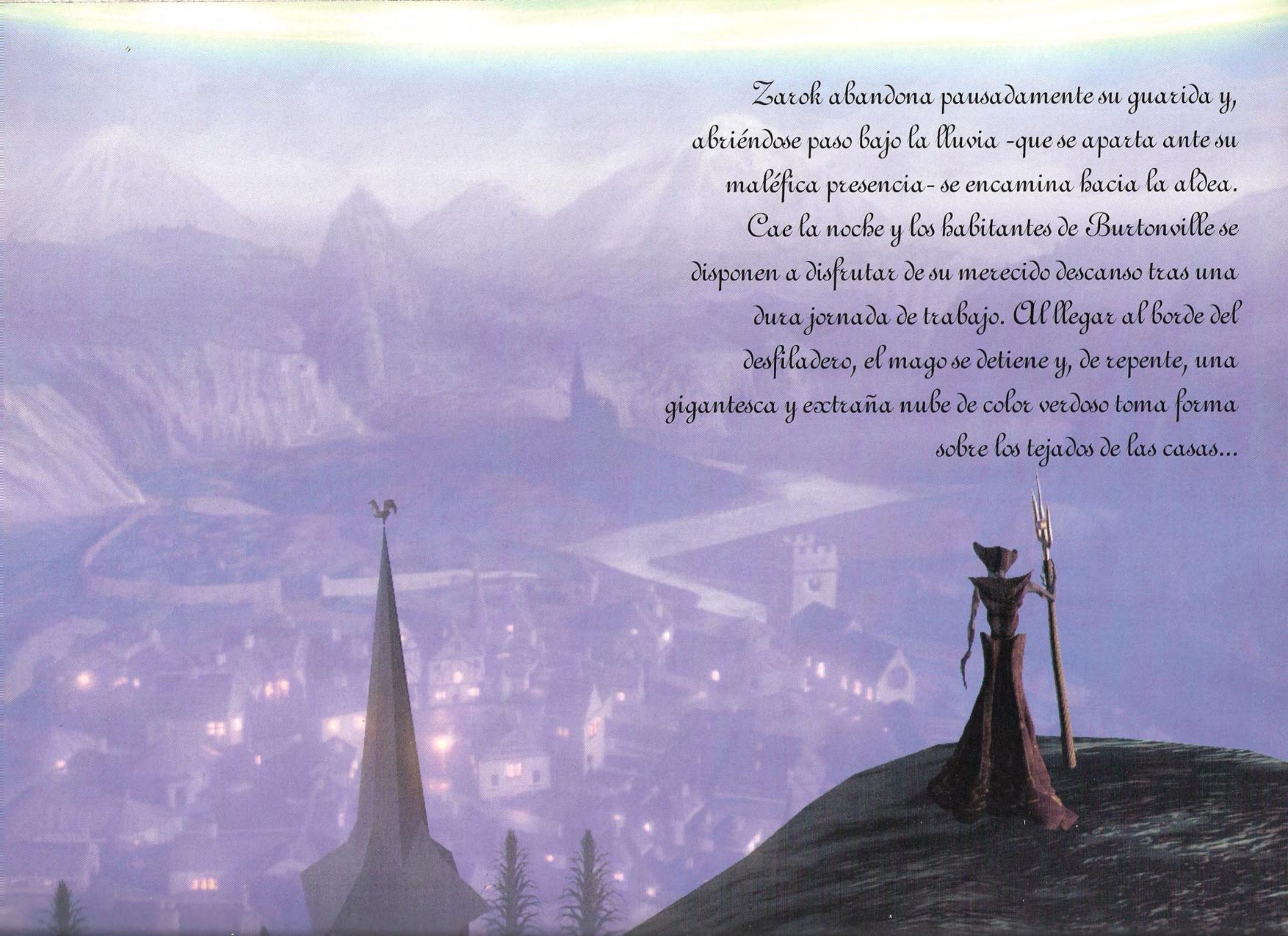
El nacimiento de una leyenda (o casi)



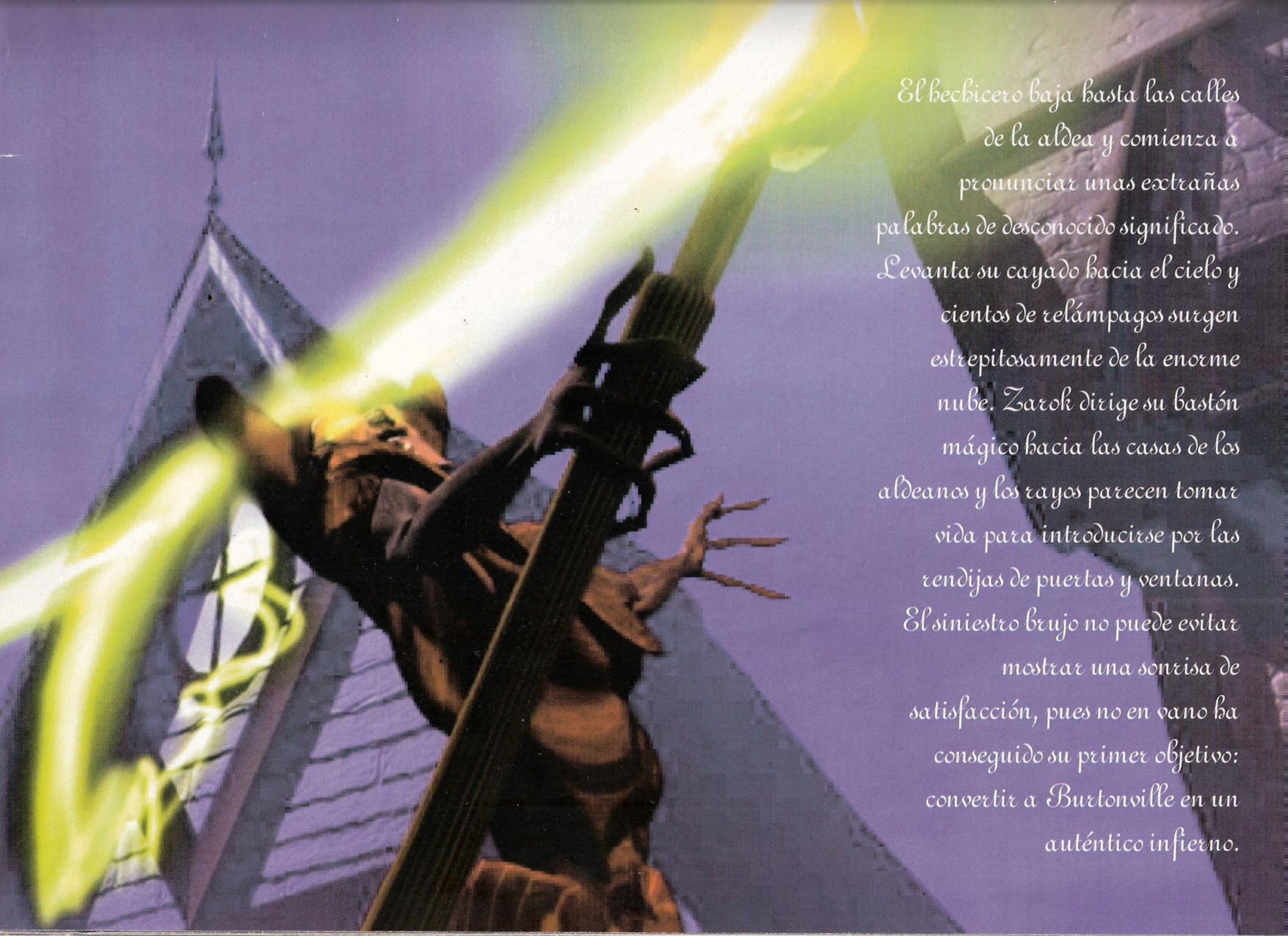
Saludos, mortales.
Permitid que me presente.
Mi nombre es Sir Daniel
Fortesque y, aunque os cueste
creerlo dado lo terrible de mi actual
apariencia, en otros tiempos fui un
noble y apuesto caballero.
La mala fortuna y los poderes
diabólicos del brujo Zarok han sido
los causantes de mi desgracia, pues
este malvado hechicero, haciendo
uso de un conjuro infernal, me ha
devuelto a la vida -a la que hacía
ya muchos años que había
abandonado- y ha sacado mis
huesos de la tumba en la que
plácidamente reposaba.
Pero dejad que os cuente mi
historia desde el principio...



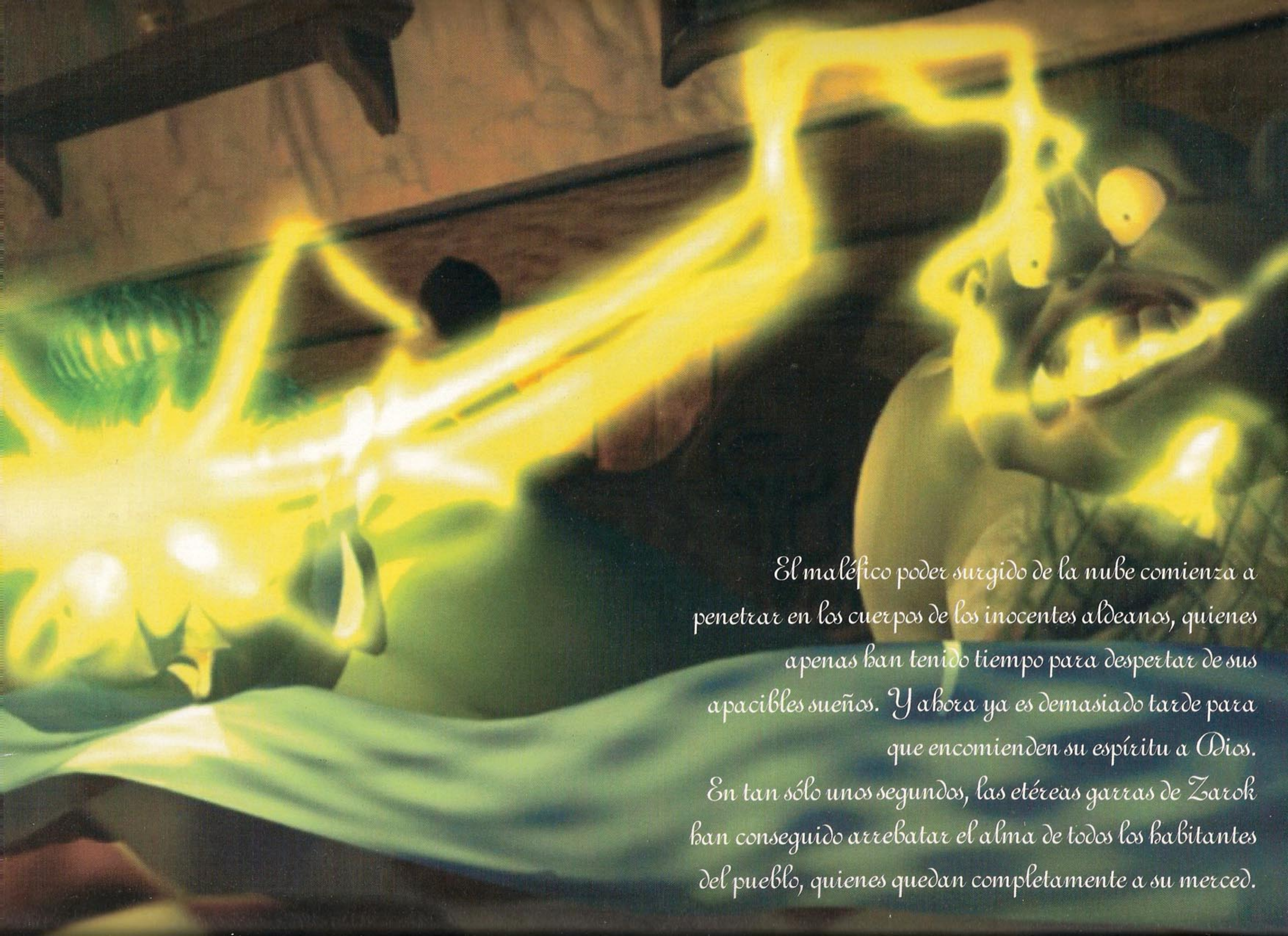
Transcurre el año de gracia de
Mil trescientos treinta y dos.
Tras un largo período de batallas y
contiendas, los habitantes de Burtonville
-bulliciosa aldea situada al Oeste del
Reino de Millenium- disfrutan de un
período de aparente calma y sus vidas
pasan tranquilas y apacibles.
En medio de esta armonía nadie sospecha
que les acechan las sombras, que un
tremendo peligro, mucho más terrible que
la ira de los recaudadores del gobernador y
más demoledor que la violencia de los
saqueos de los soldados, se cierne sobre ellos.
No muy lejos de allí, en una oscura y
lúgubre cabaña, un misterioso anciano,
viejo como el tiempo y malvado como la
peste, lee detenidamente un libro de
conjuros. Él es Zarok, el hechicero...



Zarok abandona pausadamente su guarida y, abriéndose paso bajo la lluvia -que se aparta ante su maléfica presencia- se encamina hacia la aldea. Cae la noche y los habitantes de Burtonville se disponen a disfrutar de su merecido descanso tras una dura jornada de trabajo. Al llegar al borde del desfiladero, el mago se detiene y, de repente, una gigantesca y extraña nube de color verdoso toma forma sobre los tejados de las casas...

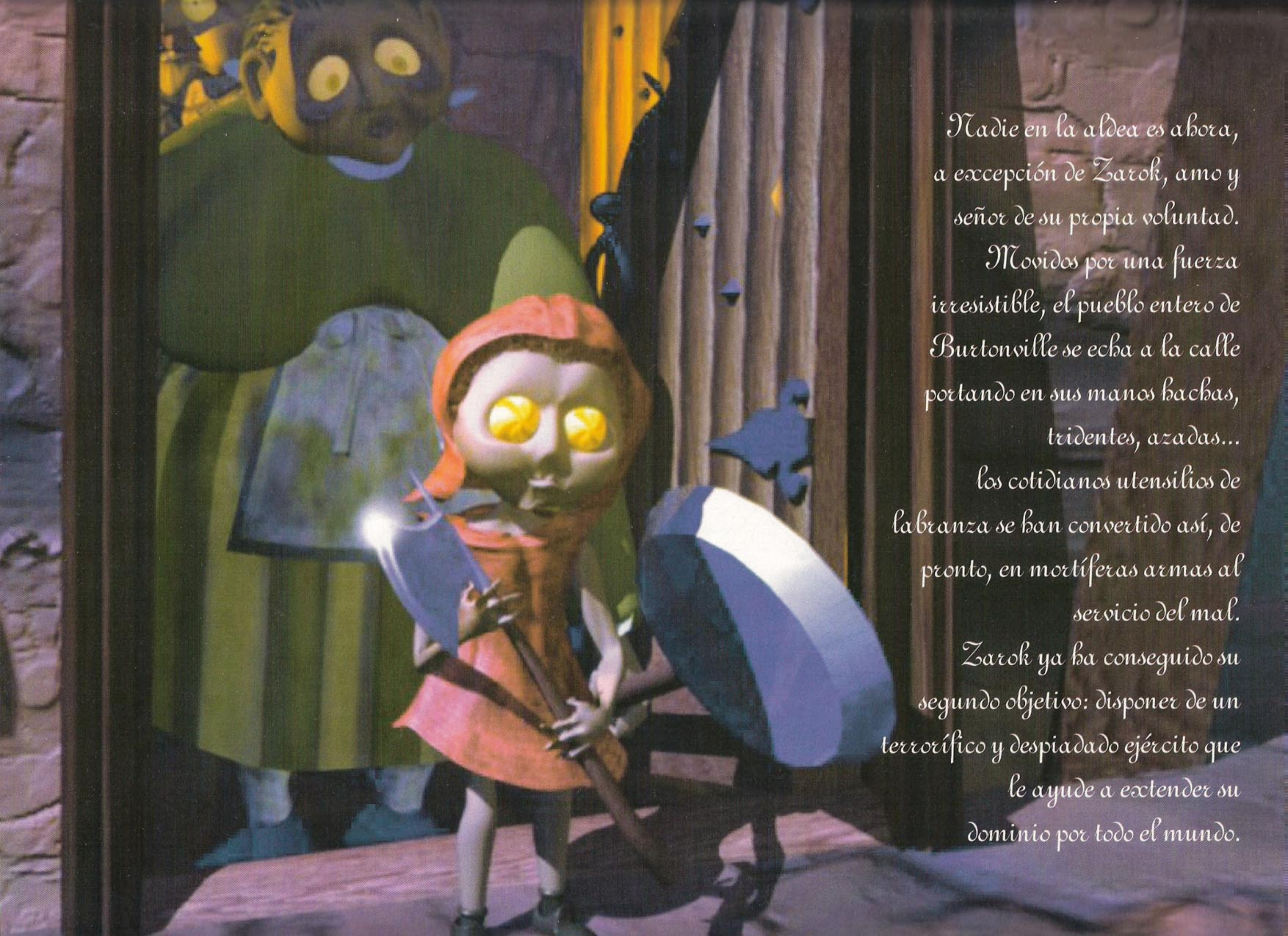


El hechicero baja hasta las calles de la aldea y comienza a pronunciar unas extrañas palabras de desconocido significado. Levanta su cayado hacia el cielo y cientos de relámpagos surgen estrepitosamente de la enorme nube. Zarok dirige su bastón mágico hacia las casas de los aldeanos y los rayos parecen tomar vida para introducirse por las rendijas de puertas y ventanas. El siniestro brujo no puede evitar mostrar una sonrisa de satisfacción, pues no en vano ha conseguido su primer objetivo: convertir a Burtonville en un auténtico infierno.



El maléfico poder surgido de la nube comienza a penetrar en los cuerpos de los inocentes aldeanos, quienes apenas han tenido tiempo para despertar de sus apacibles sueños. Y ahora ya es demasiado tarde para que encomienden su espíritu a Dios.

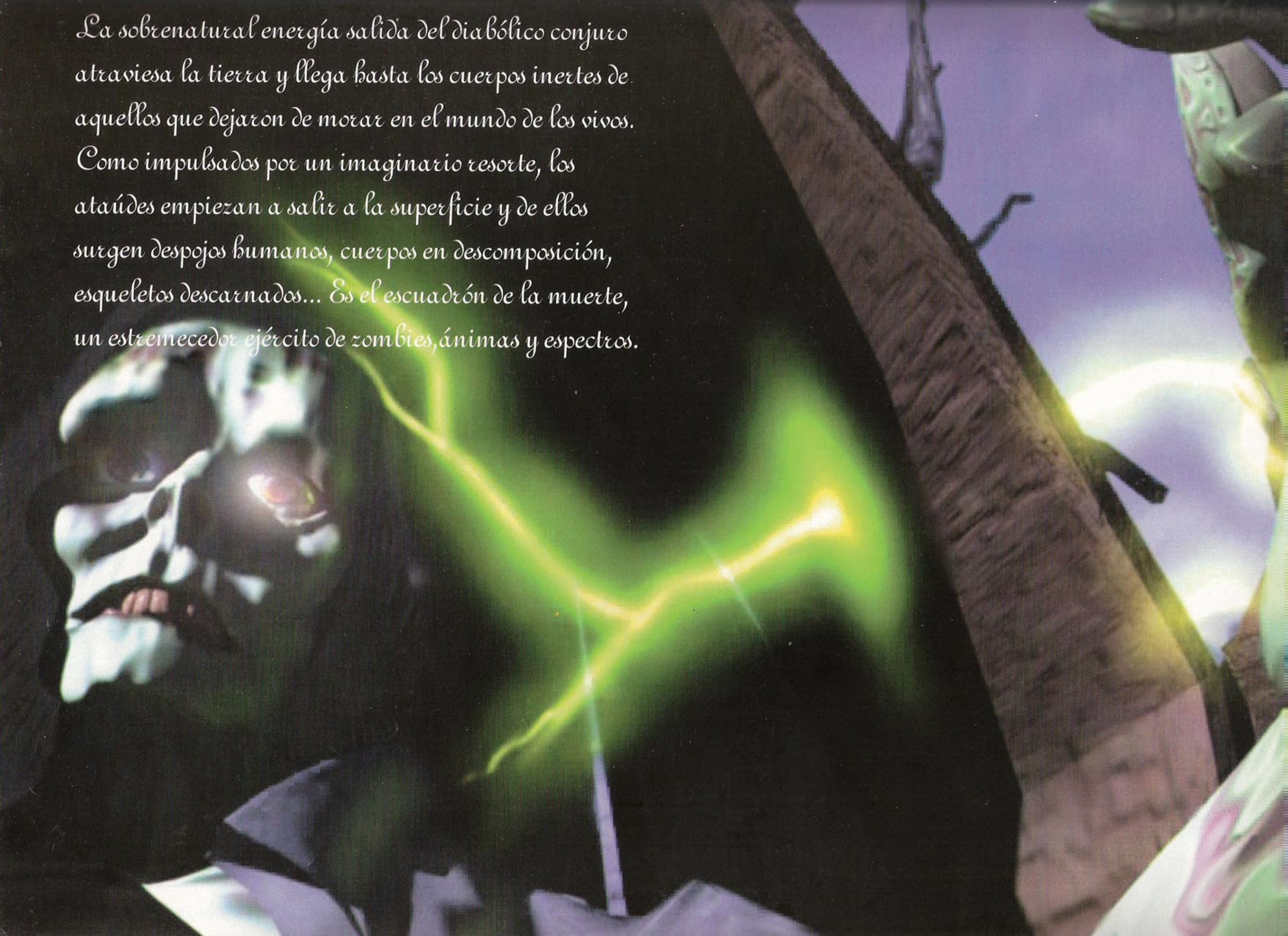
En tan sólo unos segundos, las etéreas garras de Zarok han conseguido arrebatar el alma de todos los habitantes del pueblo, quienes quedan completamente a su merced.



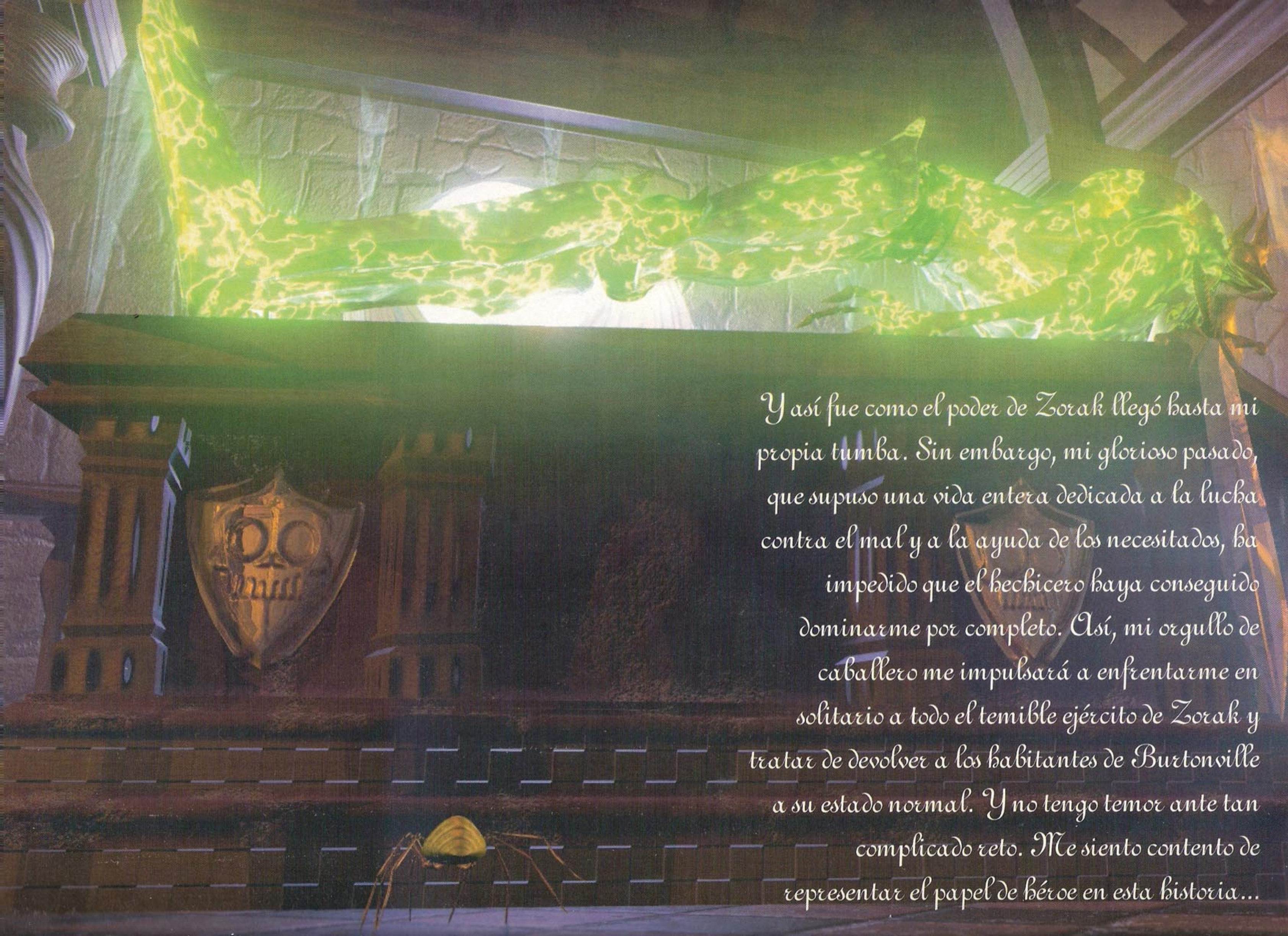
Nadie en la aldea es ahora,
a excepción de Zarok, amo y
señor de su propia voluntad.
Movidos por una fuerza
irresistible, el pueblo entero de
Burtonville se echa a la calle
portando en sus manos hachas,
tridentes, azadas...
los cotidianos utensilios de
labranza se han convertido así, de
pronto, en mortíferas armas al
servicio del mal.
Zarok ya ha conseguido su
segundo objetivo: disponer de un
terrorífico y despiadado ejército que
le ayude a extender su
dominio por todo el mundo.



Zarok no ha finalizado aún su diabólica tarea y, abandonando las calles del pueblo, se dirige directamente hacia el cementerio. Pero... ¿cuáles son sus intenciones? Su poder se extiende ya sobre las víctimas de Burtonville y sobre las criaturas oscuras que le visitan desde hace siglos desde la otra dimensión, pero perece que aún quiere aumentar sus dominios. Lo que desea es, ni más ni menos, que turbar el reposo de los muertos y hacerles levantar de sus tumbas.

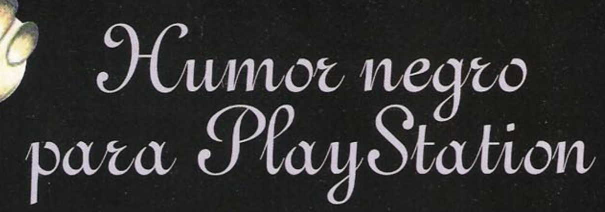


La sobrenatural energía salida del diabólico conjuro atraviesa la tierra y llega hasta los cuerpos inertes de aquellos que dejaron de morar en el mundo de los vivos. Como impulsados por un imaginario resorte, los ataúdes empiezan a salir a la superficie y de ellos surgen despojos humanos, cuerpos en descomposición, esqueletos descarnados... Es el escuadrón de la muerte, un estremecedor ejército de zombies,ánimas y espectros.



Y así fue como el poder de Zorak llegó hasta mi propia tumba. Sin embargo, mi glorioso pasado, que supuso una vida entera dedicada a la lucha contra el mal y a la ayuda de los necesitados, ha impedido que el hechicero haya conseguido dominarme por completo. Así, mi orgullo de caballero me impulsará a enfrentarme en solitario a todo el temible ejército de Zorak y tratar de devolver a los habitantes de Burtonville a su estado normal. Y no tengo temor ante tan complicado reto. Me siento contento de representar el papel de héroe en esta historia...


...aunque los programadores de este juego
podían haberme puesto otra cara, ¿no?



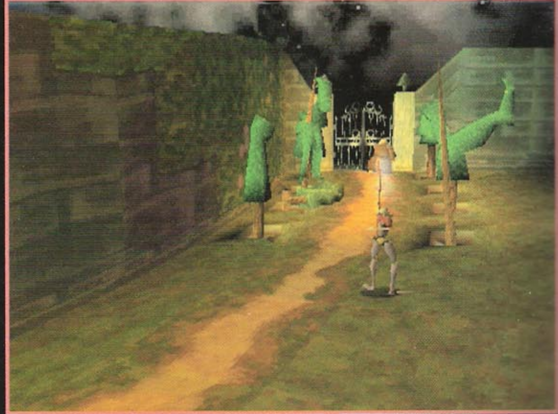
Humor negro para PlayStation

Es uno de los grandes títulos que la propia Sony editará este año para PlayStation. Y, por tanto, «Medievil» ya va de estrella por la vida. El grupo de programación Millenium -¿os acordáis de aquel simpático «James Pond»?- ha escogido el estilo actual de las aventuras en 3D y lo ha adornado con ciertos tintes de los clásicos "beat'em up" para recrear una elaborada historia que transcurre en la Edad Media y en la que el terror y el humor negro se combinan de manera magistral. Si alguno de vosotros es admirador del director de cine Tim Burton ("Batman", "Eduardo Manostijeras"), encontrará en este juego muchas referencias a su particular mundo y en concreto a su película "Pesadilla antes de Navidad", en la cual los programadores de Millenium afirman haberse inspirado.

MEDIEVIL

Pesadilla después del verano







Tres son las referencias en las que los chicos de Millenium confiesan haberse inspirado para la realización de este título: la película "Pesadilla antes de Navidad", el mítico juego «Ghouls´n´Ghosts» y la atmósfera de "La Familia Addams". Y si le echamos un simple vistazo a las pantallas de «Medievil», no tardamos en comprobar que todo esto es realmente cierto. De momento, el protagonista del juego será un larguirucho y espigado esqueleto, Sir Daniel Fortesque, el cual posee un aspecto muy similar al de cualquier personaje surgido de la mente de Tim Burton.

Además, como habréis podido deducir por las alucinantes imágenes que os hemos ofrecido en las páginas anteriores, todo el juego tendrá un aire de pesadilla y la "fauna" de «Medievil» estará compuesta por zombies, criaturas diabólicas, campesinos encantados (que no encantadores), espíritus malignos, caballeros sin cabeza y toda una retahíla de seres de ultratumba.

El protagonista tendrá que enfrentarse a toda esta cohorte que acompaña al hechicero Zarok y explorar infinidad de lugares hasta encontrar la guarida de este enemigo, al tiempo que resuelve diferentes enigmas que le permitan seguir avanzando.

Lo que más nos ha llamado la atención de lo que hemos visto hasta el momento ha sido el impresionante trabajo gráfico que Millenium está desarrollando, del cual destacamos especialmente las numerosas y bellísimas escenas renderizadas que aparecerán intercaladas a lo largo de todo el juego.

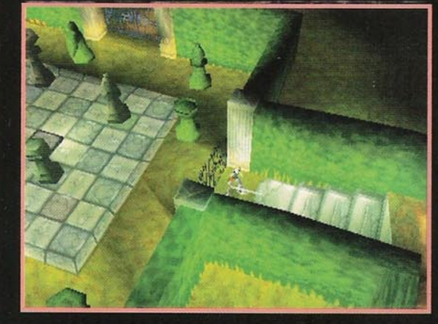
Pero no adelantemos demasiados acontecimientos. Ya tendremos tiempo de ir descubriendo más virtudes de este fantástico título que, en principio, no saldrá a la venta hasta octubre o noviembre próximos.

El "curriculum" de Millenium



Millenium fue fundada en 1989, y rápidamente adquirieron una notable reputación gracias a títulos como toda la serie de «James Pond», la aventura futurista «Defcon 5» y un curioso producto llamado «Creatures» basado en la más alta tecnología de vida artificial. Este es su trabajo más ambicioso hasta la fecha.

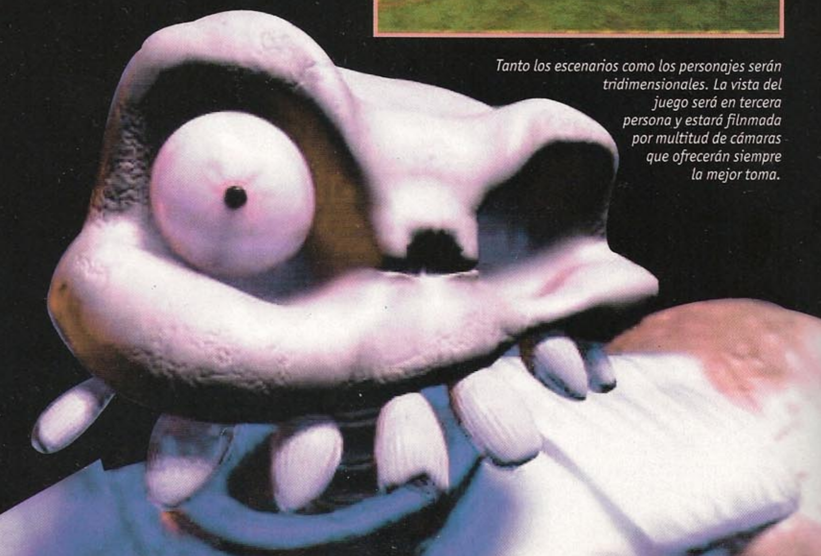




«Medievil» se desarrollará en ambientes atípicos y distintos a todo lo visto hasta la fecha. Sus programadores han demostrado una tremenda imaginación.



Tanto los escenarios como los personajes serán tridimensionales. La vista del juego será en tercera persona y estará filnmada por multitud de cámaras que ofrecerán siempre la mejor toma.



Hecho a mano

Como siempre, el proceso de desarrollo de un juego comienza en los bocetos que los grafistas y diseñadores hacen a mano alzada. Aquí veis algunos dibujos en los que el equipo de Millenium empezó a plasmar sus primeros conceptos. A la derecha podemos ver a Dan, -el protagonista de la historia, siendo atacado por un grupo de zombies.

Así se jugará

Títulos como éste son los que están haciendo que se empiece a hablar de una "segunda generación" dentro de los juegos de la Nueva Generación.

• «Medievil» tendrá 30 niveles, coda uno de ellos con su planteamiento gráfico particular.

• A lo largo de estos niveles, el jugador se encontrará con "guardianes", los cuales serán enormes demonios o monstruos con los que tendremos que acabar de muy diferentes formas.

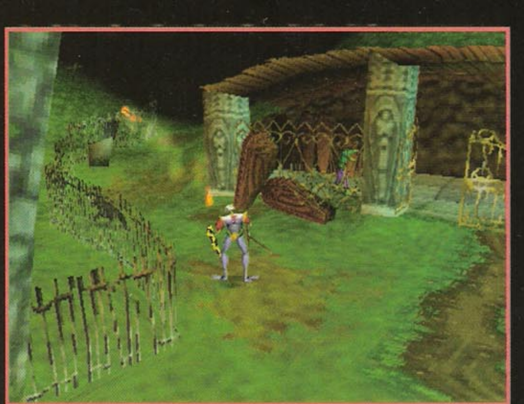
• El juego ofrece diferentes géneros y se divide en varias zonas:

-áreas en las que deberemos repeler los ataques de más de 50 tipos de enemigos.

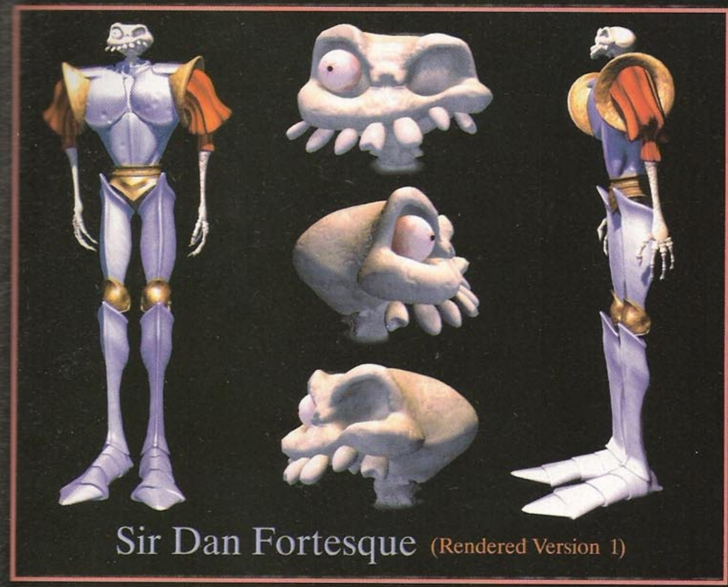
-áreas donde deberemos explorar el mundo en busca de diferentes items o resolver determinados puzzles.

-y áreas en las que sólo podremos progresar demostrando una tremenda habilidad a la hora de esquivar peligros.

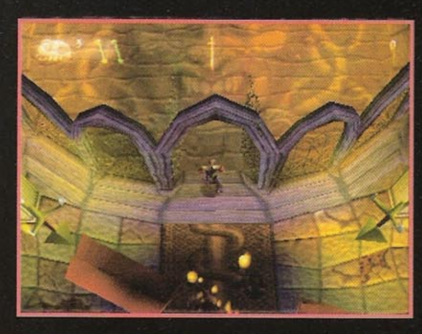
• En dos fases no controlaremos a Dan, sino a un gusano que le acompaña. Estos dos niveles serán del tipo plataformas.



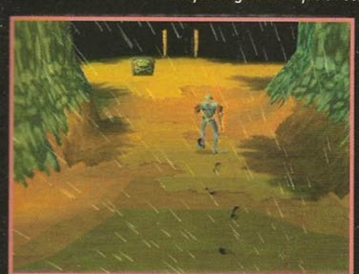
Las ilustraciones que os hemos ofrecido en las primeras páginas de este "Especial «Medievil»" corresponden a imágenes renderizadas extraídas de las numerosas secuencias que mostrará el juego. Pero no queremos engañar a nadie, y hay que decir que estas imágenes han sido renderizadas utilizando ordenadores muy potentes, por lo que no penséis que en PlayStation se van a ver a tanta resolución. En cualquier caso, a lo largo del juego aparecerán 13 escenas diferentes que poseerán una calidad enorme.



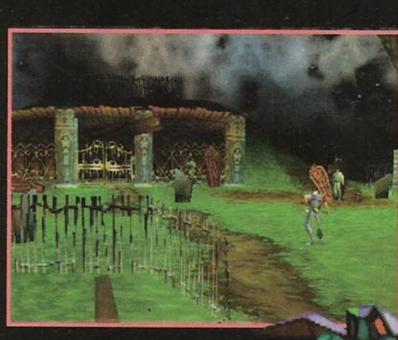
Estaréis de acuerdo con nosotros en que la pinta que tiene el protagonista de esta historia es verdaderamente cómica y que, a pesar de tratarse de un esqueleto, puede provocar cualquier sensación menos miedo. Aunque en esta imagen no aparece, en el hueco que deja su ojo izquierdo, Dan llevará un simpático gusano al que en ocasiones tendremos que controlar.



La variedad de enemigos que aparecerán en el juego será enorme y encontraremos murciélagos, demonios, lobos, gárgolas, zombies, espectros, plantas carnívoras...







El héroe

A continuación os ofrecemos una lista de las acciones y algunas armas de las que dispondrá nuestro amigo Dan. Ahí van:

-Andar, andar de puntillas, correr, saltar, zambullirse, andar de lado, saltar con giro.

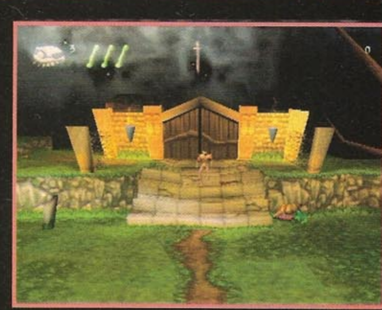
-Armas de mano: tres tipos de espadas, un garrote.

-Armas arrojadizas: puñales, flechas, rayos, hachas y...¡muslos de pollo!

-Las armas tendrán diferentes efectos: algunas serán muy potentes, otras aparentemente inútiles (los muslos de pollo, por ejemplo).

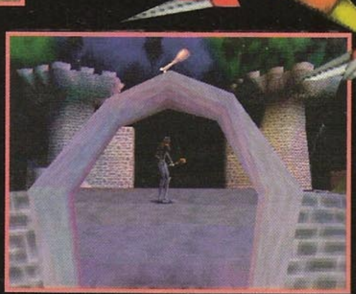
Dan sólo podrá llevar un arma, así pues habrá que elegirla pensando en su utilización práctica.

-También encontraremos diferentes venenos, que irán desde invulnerabilidad a recargadores de energía, pasando por otros más potentes como el que convierte a Dan en un dragón.



Todos los escenarios estarán pre iluminados mediante varias fuentes de luz, tanto directas como generales. Eso dará como resultado una atmósfera muy realista dentro de la fantasía que destila el juego.











continuará...



Como en todo buen RPG, los diálogos con otros personajes resultan muy importantes para el desarrollo de la historia. Desgraciadamente, los textos no han sido traducidos y aunque esto no evita por completo que se pueda jugar sin saber mucho inglés, requerirá una mayor intuición por nuestra parte.

Hasta los circuitos de Saturn se acerca un magistral juego de Rol que hará las delicias de los aficionados al género... que sepan, eso sí, un poco de inglés.

Hay que saber controlar

Para efectuar las diferentes acciones que nos permite el juego tenemos que movernos por una serie de menús que dan paso a grupos de cuatro iconos. Algunos de ellos, a su vez, nos abren amplias ventanas en las que podemos elegir armas, magias o items y efectuar otras acciones.



Cuando encontramos un enemigo aparece un anillo con cuatro opciones: luchar, huir, cambiar de héroe y configuración.



En cualquier momento podemos llamar al anillo básico para buscar, usar magias, mirar nuestro equipaje o configurar el juego.



Una vez que decidimos luchar nuestras opciones son: usar un item, usar magia, defendernos o atacar con el arma normal.



Si una vez en la lucha decidimos usar un hechizo podremos elegir entre todos los que tengamos disponibles.



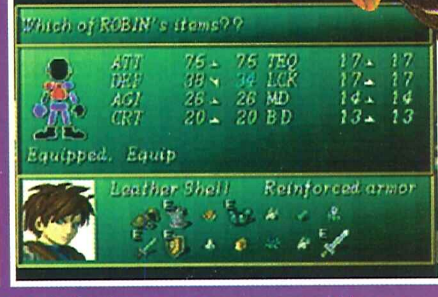












Todos los personajes vienen definidos mediante una serie de números que representan su vida, sus puntos de magia, de ataque, de defensa... Según las armas y escudos que tengamos así resultaremos más o menos potentes en nuestros ataques y resistentes a los de nuestros enemigos.

A lo largo del juego nos veremos obligados a granjeranos la amistad de muchos personajes, aunque sean tan feos como éste.

El rey de los negocios

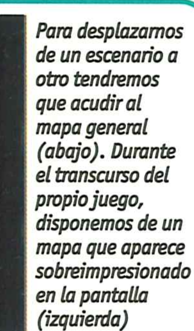
En las tiendas podréis comprar y vender armas, armaduras y variados items. Tened ojo, porque no todo es útil para todos los personajes ni tiene igual poder.







Este juego resulta muy recomendable no sólo para los expertos en los Juegos de Rol, sino para quienes quieran iniciarse en ellos.



Para desplazarnos de un escenario a otro tendremos que acudir al mapa general (abajo). Durante el transcurso del propio juego, disponemos de un mapa que aparece sobreimpresionado en la pantalla (izquierda)





Comenzaremos el juego controlando a tres personajes, Robin, Rodi y Melody, pero poco a poco se nos irán uniendo otros nuevos.



➤nos permitirán restar más o menos vida a los rivales y que éstos nos hagan más o menos daño. Cada combate ganado supondrá un aumento de nuestras habilidades, lo cual nos permitirá recorrer con más seguridad la inmensa colección de localizaciones que nos aguarda en el amplio mapeado. Por supuesto, el factor conversacional también resulta básico: habrá largas parrafadas de texto que nos harán seguir la trama del esmerado argumento, que nos presentarán nuevos personajes y que nos permitirán añadir nuevos amigos a nuestro equipo de héroes. Por desgracia los textos están en perfecto inglés, y aunque se puede jugar sin conocer el idioma, lo cierto es que -como siempre- se pierde gran parte del atractivo. Una lástima, porque se trata de un gran juego que, sin duda, merecía haber sido traducirlo.

Sonia Herranz

Consola:	SATURN
Tipo:	JUEGO DE ROL
Compañía:	SEGA
Programación:	SONIC SOFTWARE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 87
Ofrecen la calidad que el juego requiere, aunque con altibajos. A veces se visitan parajes soberbios y otras veces resultan vacíos y repetitivos.

SONIDO: 87
Una gran banda sonora que se adapta perfectamente a la situación de cada momento. Un poco más flojos son los efectos sonoros, aunque cumplen.

JUGABILIDAD: 89
Si conoces la serie «Shining» no tendrás ningún problema para hacerte con los controles. Si no, tardarás un poquito más, pero igualmente el juego te acabará absorbiendo. Sobre todo si sabes inglés...

DIVERSIÓN: 93
Conocerás un mundo bello y lleno de sorpresas en un juego largo y complejo del que te resultará difícil desengancharte.

VALORACIÓN: 90
Hecho a la medida de los amantes de los juegos de Rol, este título recupera la esencia de una de las sagas más emblemáticas del género y lo hace conservando la solidez de su argumento y un sistema de juego fluido y de rápido aprendizaje y añadiéndole una presentación gráfica más acorde con los nuevos tiempos. Tiene algún que otro fallo y, una vez más, el más importante vuelve a ser el del idioma -lo cual le hace perder unas décimas en su valoración global-, pero salvando este inconveniente estamos, sin duda, ante un juego sensacional.

RANKING:
1. Shining the Holy Ark
2. Shining Wisdom
3. Mystaria



Te romperás la cabeza
CENTRO MAIL
Esta oferta la puedes adquirir en tu Centro MAIL más cercano
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/ Manuel Iradier, 9 ©13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ©514 39 98
Benidorm Av. de los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter PRÓXIMA APERTURA
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ©546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ©534 37 19
BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ©412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ©486 00 64
• C/ Sants, 17 ©296 69 23
Badalona
• Olof Palmer, s/n ©465 62 76
• C/ Soledat, 12 ©464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ©872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13©790 22 78
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ©22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ©48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ©22 47 29
GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC
C/ Presidente Alvear, 3 ©23 46 51
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ©26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©59 92 88
MADRID
Madrid
• C/ Montera, 32 2º ©522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038.©378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ©880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ©652 03 87 NUEVO LOCAL
Alcorcón C/ Cisneros, 47©643 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©617 11 15
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©246 38 00
MALLORCA
Palma de M.
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ©40 55 73
NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ©27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ©22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ©43 67 50
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ©467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©29 30 83
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ©333 96 19
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ©22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ©410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1©464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza
• Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 © 976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 © 976 53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ©371 13 16
PORTUGAL
Vila Nova Gaia. PORTO
• Av. Dos descubrimento, 549 L..237©371 13 16
Super Puzzle Fighter 2
PlayStation
PAL
Super Puzzle Fighter II Turbo
CAPCOM
5.990
Lánzate de lleno dentro de este puzzle de acción que combina el entretenimiento irresistible y adictivo con los personajes más famosos de CAPCOM.
Vence a tu oponente apilando bloques en figuras estratégicas y combinaciones de colores.
Si eres el primero en rellenar la pantalla de tu oponente con los bloques, ¡ganarás!.
Pero prepárate para más, una partida no será suficiente.
Por la compra de cualquiera de estos dos productos, una camiseta de regalo.
SEGA
SEGA SATURN
5.990
También la puedes recibir contrarreembolso en tu domicilio, realizando tu pedido por e-mail: pedidos@centromail.es.
Fax: (91) 380 34.49, o en el teléfono:
902·17·18·19
CAPCOM



Agent Armstrong



Dotado de una originalidad y un toque de humor inusuales y con un estilo cercano al comic, «Agent Armstrong» supone una fuerte apuesta por parte de Virgin para revitalizar el género de los "shoot'em up".

Mezclando elementos de arcade y de plataformas, este compacto nos sitúa en el año 1935, donde el Sindicato, una poderosa organización criminal, está a punto de lograr su objetivo: la dominación del mundo. A través de la violencia, la intimidación y los sobornos, este cártel mafioso dirigido por el malvado "Spats" Falconetti ha corrompido a las instituciones políticas a nivel mundial. Toda oposición ha sido machacada sin piedad y la única esperanza de nuestro planeta reside en un hombre: el Agente Steed Armstrong.

Unicamente triunfando en una serie de misiones encaminadas a destruir los puntos neurálgicos de la siniestra organización, nuestro amigo podrá liberar a la tierra del yugo del Sindicato.

Para conseguirlo

tendremos que controlar a nuestro agente a lo largo de treinta misiones ambientadas en diferentes lugares: ciudades, muelles, aviones, bases enemigas, hangares, junglas, cavernas... donde habrá que realizar todo tipo de acciones que van desde eliminar un número determinado de enemigos a destruir una torre de control aéreo, por poner dos ejemplos.

Un punto muy importante es que antes de cada misión nos informarán de nuestros objetivos primarios y secundarios y, si fallamos en un objetivo primario tendremos que empezar de nuevo la misión, pero si lo hacemos en un secundario podremos continuar pero esto tendrá consecuencias en misiones siguientes. Con este detalle se ha dotado a «Agent Armstrong» de una trama que se va desarrollando a lo largo del juego y que además varía en ➤

Con licencia para jugar












A lo largo del juego podremos disfrutar de numerosas animaciones de gran calidad que aumentan aún más ese de tono de "comic" con el que está realizado el programa.



La variedad de los escenarios es enorme y, además, todos ellos ofrecen un aspecto excelente.



Sólo para tus ojos

Antes de cada misión tendremos acceso a un dossier secreto que nos pondrá en antecedentes de los objetivos a cumplir. Como podéis comprobar, los textos han sido traducidos al castellano. Bien por Virgin.

MASACRE DE CAJONES

BIEN HECHO AGENTE. TU ESCAPADA POR LOS PELOS CON EL PLAN MAESTRO DEL SINDICATO HA REVELADO UN PUNTO DÉBIL EN SU ESTRATEGIA. AHORA DEBES APROVECHARLO.

EL SINDICATO ESTÁ INTENTANDO INFILTRARSE EN CHICAGO USANDO LOS MUELLES COMO ZONA DE ESTACIONAMIENTO. DEBES RETRASAR SU









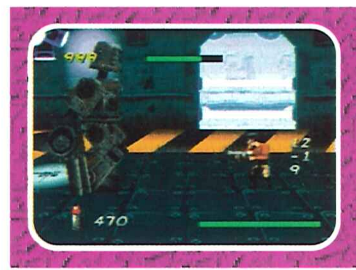
¿Stress? ¿agobios? ¿depresión...? Pues nada majete, échate unos vicios con «Agent Armstrong» y verás cómo se te quitan todos los males.



Nuestro agente no tendrá nada fácil esto de desbaratar los planes del Sindicato, ya que los enemigos se cuentan literalmente a cientos.



Las armas del Sindicato





El Sindicato se ha propuesto conseguir la dominación del mundo, para lo cual ha puesto a investigar a sus mejores científicos en el desarrollo de nuevas tecnologías que aplicarlas a sus creaciones criminales. Así, a lo largo del juego tendremos que vérnoslas con artefactos realmente peligrosos como un tanque, un zeppelin armado hasta los dientes o el enorme mecanoide final.

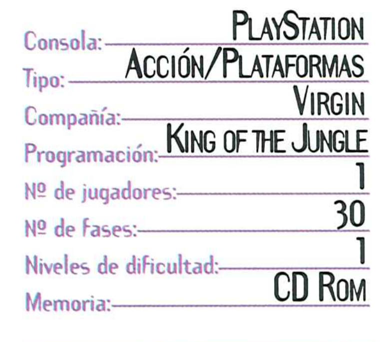




En ocasiones, la misión del Agente Armstrong consistirá en rescatar a su bella compañera de fatigas, la agente Tanya, que le suministrará valiosa información sobre las actividades del Sindicato.







Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	ACCIÓN/PLATAFORMAS
Compañía:	VIRGIN
Programación:	KING OF THE JUNGLE
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	30
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



!Vaya un arsenal!

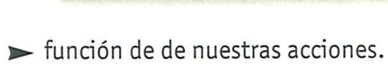
Nuestro agente comienza la aventura armado tan sólo con una ametralladora "Thompson" y algunas granadas, pero a medida que progrese en el juego irá teniendo acceso a armas cada vez más potentes, como granadas de gas venoso, misiles, bombas de detonación a distancia capaces de hundir un edificio entero, minas e incluso apoyo aéreo en forma de espectaculares bombardeos... vamos, un auténtico arsenal.











➤ función de de nuestras acciones.

Otro de los puntos originales de este peculiar título es que, además de mantener el clásico scroll horizontal, se le ha dotado de cierta profunidad a los escenarios, lo cual nos permite movernos hacia el interior o el exterior de los decorados. Éstos, además de estar plagados de escaleras, puertas, resortes, ascensores y, sobre todo, de enemigos, cuentan con unos gráficos de una notable calidad que están realizados con un aire caricaturesco que le da un tono muy cómico a todo el juego.

En resumen, «Agent Armstrong» es un título atípico que une sabiamente los mejores elementos de los géneros "shoot'em up" y plataformas mediante una atractiva línea argumental que da como resultado un compacto muy original y divertido que ofrece elevadas dosis de acción. Especial para los jugones de gatillo fácil.

Rubén J. Navarro

GRÁFICOS: 89

Realizados con un estilo cercano al comic, destilan simpatía y buen hacer. Gran variedad de escenarios y vistosos efectos, aunque los personajes... bueno.

SONIDO: 88

Es sencillamente alucinante escuchar toda la suerte de tiros, explosiones y gritos que ambientan el juego, aderezados con dieciséis estupendas pistas de música.

JUGABILIDAD: 90

El control del agente es muy sencillo y se limita a correr, saltar y disparar, pero en las fases subacuáticas se complica un poco.

DIVERSIÓN: 89

Es un juego divertidísimo que cuenta con una dificultad equilibrada. Los múltiples objetivos dentro de una misma misión introducen el factor de la rejugabilidad y el elevado número de misiones asegura disfrute para rato.

VALORACIÓN: 89

«Agent Armstrong» resulta original en casi todos sus aspectos. Sus simpáticos gráficos y su tono humorístico apoyan la estupenda mezcla de arcade y plataformas, la cual se ve reforzada con misiones y objetivos ligados entre sí que dan una línea argumental más alla del simple "dispara y corre". Sus múltiples virtudes configuran un compacto muy entretenido que ofrece diversión sin complicaciones y que supone una buen método para descargar tensiones. ¡Ah, y está traducido al castellano!

RANKING:

Jungla de Cristal (1er CD)

Agent Armstrong

Skeleton Warriors





Si buscas estrellas, aquí las tienes todas

En el número de julio

- ✓ Lo primero es la primicia. Avance especial con todo lo que necesitas saber sobre **Starwing 64**, el juego que va a revolucionar los arcades.
- ✓ Lo segundo es la primicia. También. Con ustedes, **Mission:Impossible**, las imágenes nunca vistas del juego que prepara Ocean para Nintendo 64.
- ✓ Analizamos a fondo **Mario Kart 64**. Los mejores pilotos, los atajos, los trucos, en fin, que os contamos **cómo ganar la carrera del siglo**.
- ✓ **Acclaim** descubre su futuro, y nos enseña cómo serán sus lanzamientos más potentes. Aquí veréis todo sobre **Extreme G, Forsaken, NFL 98**...
- ✓ Las guías de **Terranigma** y **Turok** nos dicen adiós, de momento. Pero empiezan la de **Spirou** en Game Boy, y la de **Mario Kart** en SNES...

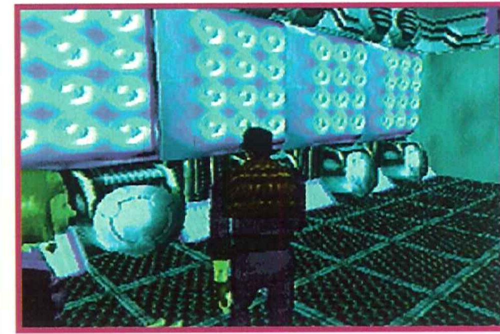


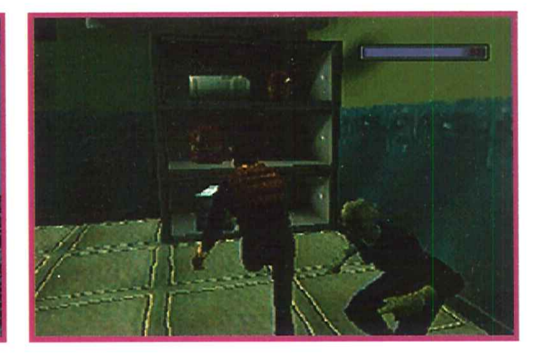




OverBlood







Una película de misterio

«Overblood» se presenta como una aventura de acción bastante atípica, casi carente de enemigos, que se desarrolla en un único ambiente y que cuenta con una envolvente atmósfera como principal aliciente. Dicho así podría parecer que estamos ante un juego soso y monótono, pero nada más lejos de la realidad.

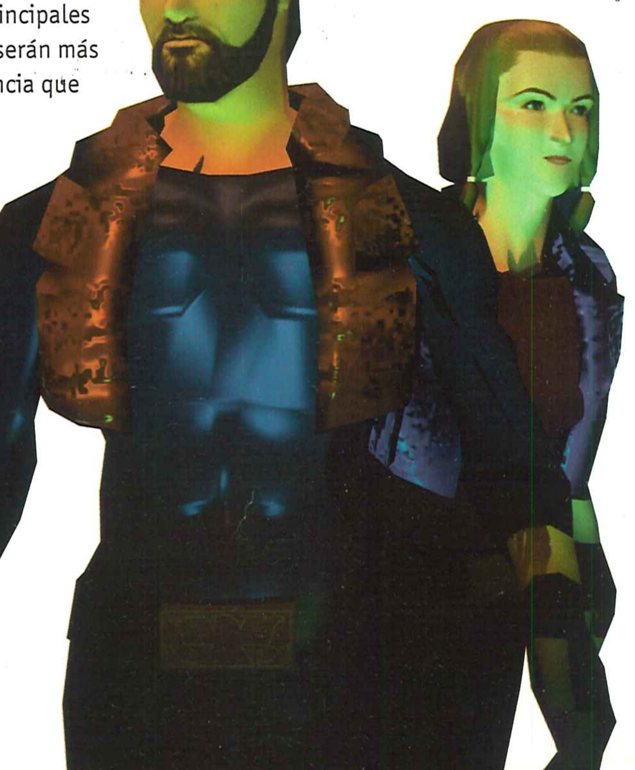
Su atractivo argumento nos pone en el papel de un hombre que despierta en una especie de estación espacial y que no sabe ni quién es ni de dónde viene. Hace frío y sus primeras acciones deben ir encaminadas a descubrir cómo elevar la temperatura de la base y encontrar ropa para mantenerse caliente. A partir de aquí se inicia una misteriosa aventura en la que el personaje principal se encontrará con dos compañeros de viaje (primero un robot y después una misteriosa chica) con los que podrá alternar el control y con ayuda de los cuales deberá ir resolviendo sucesivos problemas.

«OverBlood» tiene la estructura de una película interactiva en la que deberemos ir encontrando las claves para conseguir que el guión se vaya desarrollando, al tiempo que se irá dando paso a numerosas escenas animadas que servirán de hilo conductor entre los diferentes momentos del juego. En realidad el guionista de la aventura tiene ya previstas nuestras acciones, pero a nosotros nos dará la sensación de ser los auténticos protagonistas de una película de intriga y terror que pondrá constantemente a prueba nuestra astucia e ingenio.

Moviéndonos por escenarios 3D con un estilo gráfico que recuerda al de nuestro adorado «Tomb Raider» o al más reciente «Excalibur 2055» habremos de recorrer los pasillos y salas que componen la futurista base en la que se desarrolla esta historia en busca de llaves, tarjetas, cuchillos o cualquier objeto que, utilizado en el lugar adecuado, nos permita seguir avanzando. En nuestro camino se cruzará algún que otro mutante al que deberemos eliminar con nuestros puños o con la ayuda de una pistola, pero estos enemigos se pueden contar con los dedos de una mano y nuestros principales problemas serán más de inteligencia que de fuerza.

Todo ello ha dado como fruto un juego enormemente envolvente y muy enganchante que, sin embargo, adolece de dos problemas dignos de mención: estar en inglés y resultar excesivamente corto. Una pena, porque si hubiera sido un juego más largo estaríamos seguramente ante la mejor aventura para PlayStation.

Sonia Herranz





El elaborado argumento se va desarrollando a la vez que la acción gracias a numerosas escenas renderizadas que ponen la nota de dramatismo y que nos harán sentirnos protagonistas de una película de suspense.



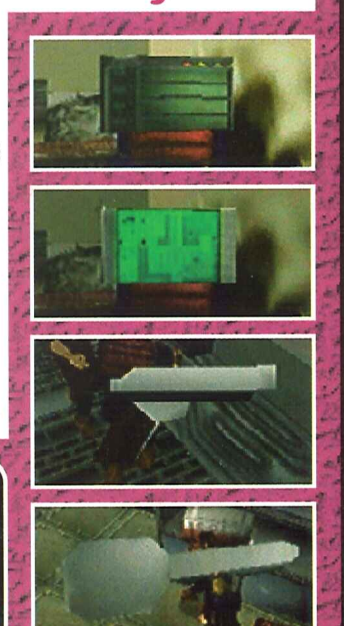


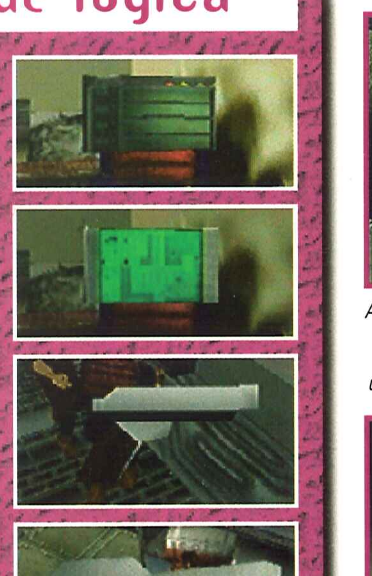
«OverBlood» es una genial aventura que posee un desarrollo súper jugable y enormemente atractivo. Lástima que sea tan corta y que no esté en castellano...

Cuestión de lógica

Una de las prioridades del juego es ir localizando objetos que nos permitan ir abriéndonos camino. Todos ellos tienen una utilidad obvia y han de emplearse en lugares siempre lógicos, lo cual permite que el juego se desarrolle con gran fluidez. Sin duda, la jugabilidad de esta aventura ha sido ajustada a la perfección.











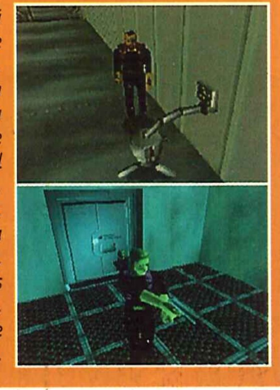


Aunque el juego se desarrolla de una manera muy pausada, en algunos momentos (muy escasos y casi todos hacia el final) tendremos que hacer uso de nuestro puños contra unos extraños seres.

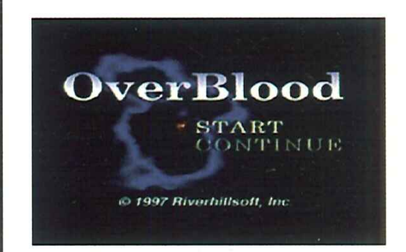




El protagonista se encontrará con dos personajes que le resultarán de mucha ayuda. Primero aparecerá Pipo, un robot con el que podrá llegar a lugares inaccesibles y que le resultará imprescindible al comienzo de la aventura. Una vez desaparezca éste, entrará en escena Mili, una mujer muy atractiva que, aunque realiza las mismas acciones que nuestro amigo, conoce todos los secretos de esta misteriosa estación.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de Acción
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	RiverHill Soft
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 85
La ambientación es excelente y la sensación 3D está bien conseguida. Los movimientos del personaje, aunque bastante variados, son algo ortopédicos.

Sonido: 84
Tanto la música como los efectos subrayan la atmósfera, pero sin excesos.

Jugabilidad: 89
No hemos visto otra aventura en la que los objetos tengan una utilización tan lógica. Y además podemos salvar (en una tarjeta) en cualquier momento. Sin embargo, controlar los movimientos de los protagonistas resulta algo complicado, sobre todo en las luchas. Y está en inglés.

Diversión: 85
Los amantes de las aventuras se lo pasarán realmente en grande. Desgraciadamente durante poco tiempo.

Valoración: 85
«OverBlood» podía haberse convertido en la aventura del año. Su jugabilidad es total y esta intrigante película interactiva se deja disfrutar a tope gracias a una dificultad ajustadísima que hace que tengas que pensarte tus acciones pero en la que resulta casi imposible quedarse atascado. Sin embargo posee dos grandes pegas. Una es el idioma, que aunque no influye mucho en el juego sí puede hacer que te pierdas en el argumento. Y otra es su escasa duración: salvando la elevada dificultad de los últimos (y casi únicos) enemigos, este juego puede acabarse en tres o cuatro días.

Ranking:
Resident Evil
Flashback
OverBlood

THE KING OF Fighters 95

El 95 no es el 97

Hace exactamente dos meses os presentábamos el lanzamiento de este juego para PlayStation. Ahora nos llega la versión para Saturn de este mítico título de SNK, con escasas diferencias con respecto a su homónimo para la máquina de Sony.

Como sabéis, «KOF 95» fue uno de los títulos más emblemáticos en la historia de esa elitista consola llamada Neo Geo y se trataba de un juego hecho a la medida de la máquina, es decir, creado especialmente para deleitar a los buenos amantes de la lucha.

Su diferencia con respecto a otros títulos similares residía -reside- en reunir a 24 luchadores provenientes de juegos tan populares como «Art of Fighting» o «Fatal Fury». Tal vez a algunos de vosotros estos juegos os cogieran algo jovencitos, pero en su momento la idea de enfrentar a los hermanos Bogard con Robert García y Ryo Sakazaki supuso todo un acontecimiento.

Además, en este juego SNK se sacó de la manga un nuevo sistema de lucha que enfrentaba a los luchadores en equipos de tres. Este sistema obliga al jugador a escoger con inteligencia a su equipo y a elegir con tino el orden en que deben saltar al ring. Se puede decir que a la clásica labor de controlar las habilidades de los luchadores, se le une la de entrenador, lo cual exige ciertas dosis de estrategia .

En cuanto a los combates en sí no se puede decir que haya ninguna novedad revolucionaria. El estilo de lucha es clásico, con golpes contundentes y magias al uso, pero con el equilibrio y la jugabilidad que SNK sabe imprimirle a todos sus juegos de lucha.

Por otra parte, aunque el juego presenta un acabado técnico notable, también es cierto que no alcanza la brillantez y la espectacularidad conseguidas en la versión original de Neo Geo: los luchadores son más pequeños, los decorados menos sorprendentes y por el camino se les ha debido perder el efecto de zoom.

Saturn ha intentado paliar todo esto con la inclusión de un cartucho a modo de complemento para el CD. El resultado ha sido bueno, pero no rompedor.

Manuel del Campo







Tres contra tres

Sin duda el mayor atractivo del juego reside en este curioso modo de lucha "3 contra 3" en el que el jugador deberá demostrar ciertas dotes estratégicas para elegir bien a su equipo.



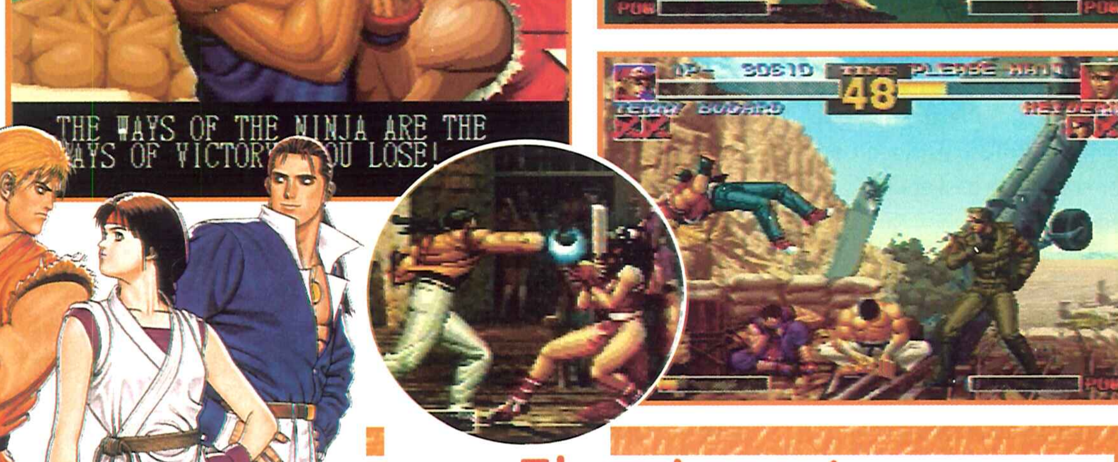




Los 24 personajes del juego contienen un excelente repertorio de golpes y magias, cada uno con su particular estilo, dependiendo del juego del que provengan. Una curiosa y variada mezcla.

El tiempo no pasa en balde y este título de SNK, a pesar de tener un muy buen nivel de calidad, ya no impresiona.





El poder máximo

Los luchadores pueden recargar su barra de poder (en la parte inferior), para después asestar sus golpes con más potencia o incluso ejecutar las súper magias especiales.



Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	SNK
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	24 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	6
Memoria:	CD ROM + CARTUCHO



GRÁFICOS: 88
Su diseño resulta de gran calidad, aunque el tamaño y el movimiento de los luchadores son mejorables.

SONIDO: 88
Contundente y apropiado como es costumbre en SNK, y además con buenas melodías.

JUGABILIDAD: 89
Cuestionar este aspecto en un juego de SNK es casi una blasfemia. Fácil de controlar y muy bien planteado.

DIVERSIÓN: 87
Contiene detalles realmente interesantes, aunque el aspecto general del juego no resulte revolucionario.

VALORACIÓN: 88
Los títulos de lucha bidimensionales parecen tener cada vez menos cabida en las consolas de Nueva Generación. Y menos cuando a pesar de poseer una notable calidad son superados por otros rivales directos como puede ser el caso de «Night Warriors» o «Street Fighter Alpha 2».
Este juego presenta interesantes virtudes, como los combates en grupos de tres y la inclusión de luchadores míticos y es una buena opción dentro de este estilo de lucha, pero la competencia en este género en Saturn no es que sea dura, es que es realmente encarnizada.

RANKING:
- Fighters Megamix
- Night Warriors
- S. F. Alpha 2
- **King of Fighters 95**

Open ICE

Rompe el hielo

El hockey sobre hielo es un deporte que no alcanza en nuestro país la popularidad que goza en USA. De todos modos hemos visto pasar un buen puñado de títulos de esta modalidad deportiva por casi todos los formatos, los cuales a veces han conseguido un sorprendente éxito, con lo que nadie puede negar el relativo atractivo de este tipo de juegos.

Sin embargo, para muchos usuarios el desconocimiento de las reglas y la complicación de algunos movimientos suponen demasiadas trabas para lanzarse a adquirir un simulador de hockey sobre hielo. Pues bien, Midway se ha encargado de solventar todos esos inconvenientes realizando un juego sencillo, muy jugable, a la más pura filosofía arcade y que recoge el exitoso estilo iniciado por la serie de basket «NBA Jam».

En «Open Ice» nos encontramos con un enfrentamiento "dos contra dos" (más el portero, aunque éste siempre es manejado por la máquina), en el que sólo hay que preocuparse de marcar más goles que el contrario y de entorpecer su labor mediante acciones y golpes poco ortodoxos. El desarrollo del juego es de lo más simple y el usuario sólo tiene que pasar o tirar cuando lo considere necesario y hacer uso del turbo para acelerar las acciones o conseguir movimientos increíbles. Como veis, se trata de un calco de la propuesta de «NBA Jam», pero trasladado al hockey hielo. El resultado es un juego adictivo, espectacular, fácil de manejar y que sube muchos enteros si participan dos o cuatro jugadores simultáneos.

Aunque, repito, el desarrollo de los partidos es muy sencillo, lo verdaderamente difícil va a ser superar al portero contrario, para lo cual tendremos que combinar adecuadamente con los compañeros, buscar buenas posiciones de disparo, amagar y fintar para engañar a los contrarios, evitar sus tarascadas y hasta "darles caña" cuando estén en posesión del disco.

Todo esto tendremos que realizarlo a una velocidad de vértigo y apenas dispondremos de un sólo segundo de respiro. Y aunque bien es verdad que esto lleva a que se produzcan algunas acciones confusas, hay que reconocer que es algo que también sucede en el hockey de verdad. Además, la notable realización técnica del juego permite distinguir con nitidez los movimientos de todos los jugadores.

Manuel del Campo

Ya sabéis cómo se las gasta la compañía Midway a la hora de presentar acciones espectaculares en este tipo de juegos. No tenéis más que hacer uso del turbo para que vuestro jugador dispare a puerta de alguna de estas maneras tan brutales.





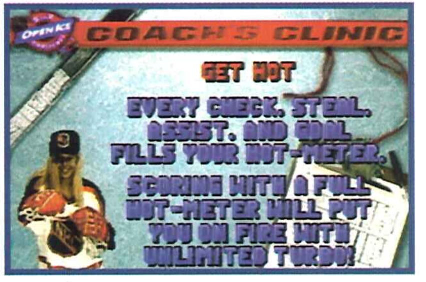
He´s on fire!

Seguro que a muchos de vosotros os suena esta frase. Al igual que en «NBA Jam», los jugadores que realicen tres o cuatro acciones de mérito seguidas, se "calentarán" tanto que el disco echará fuego. La barra situada debajo del "turbo" nos indicará la "temperatura" de cada jugador.









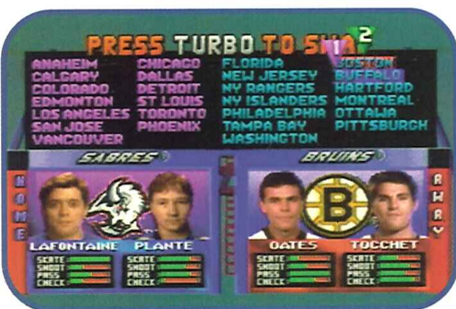
Entre cuarto y cuarto, esta bella señorita os dará unos sabios consejos para que saquéis el mayor partido posible a las habilidades de vuestros jugadores. Eso sí, en perfecto inglés.





Este título puede que te deje un poco "frío" a primera vista, pero lo cierto es que tras él se oculta un gran juego que sabe divertir desde el primer partido.





Los jugadores que participan en este juego son los reales de la liga americana. Una opción -pantalla superior- nos permite jugar con caricaturas de éstos.

Un juego algo brusco



En estos partidos todo está permitido, sobre todo si hacéis uso del turbo para intentar arrebatar el disco al contrario. Algunos golpes pueden incluso llevar a los jugadores a recorrerse todo el campo dando vueltas de campana.

- Consola: PlayStation
- Tipo: Deportivo
- Compañía: GTI
- Programación: Avalanche Software
- Nº de jugadores: De 1 a 4
- Nº de fases: 5
- Niveles de dificultad: 26 equipos
- Memoria: CD Rom



GRÁFICOS: 89
Tanto el diseño de todos los elementos como el movimiento de los jugadores presentan un aspecto sobresaliente.

SONIDO: 89
Buenos efectos de sonido acompañados de las siempre animadas voces de los comentaristas (en inglés, claro).

JUGABILIDAD: 90
Su facilidad de manejo permite que disfrutemos casi desde la primera partida. Una gozada.

DIVERSIÓN: 89
Gana muchos enteros con la participación de dos o más jugadores, pero en general, se trata de un juego trepidante y muy divertido.

VALORACIÓN: 89
Reconozco que no soy un fanático de los juegos de hockey, pero con este compacto me lo he pasado en grande. Y es que Midway ha dejado a un lado la complicación y los aspectos más ásperos de este deporte para presentar un juego sencillo, muy adictivo y con capacidad para divertir a cualquier tipo de usuario, le guste o no el hockey sobre hielo.
La idea de imitar el estilo «NBA JAM» en esta modalidad deportiva ha sido todo un acierto y, a pesar del desconocimiento de las estrellas de la NHL y del escaso repertorio de opciones -lo cual le quita una pequeña parte de su interés-, lo cierto es que estamos ante un juego que cumple con creces su objetivo y sabe divertir como el que más.

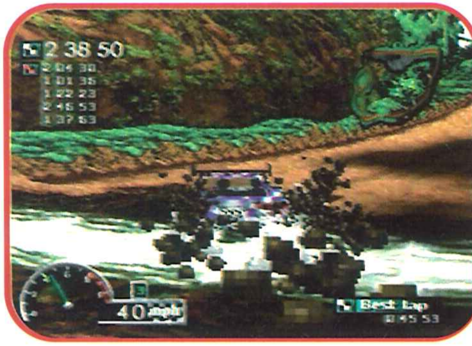
RANKING:
NHL 97
Open Ice



RALLY CROSS









Tras el reciente éxito obtenido con «Rage Racer», Sony vuelve a la carga con un nuevo juego de coches, aunque esta vez se aleja de los circuitos urbanos y nos mete de lleno en el duro mundo del rally de competición, proponiéndonos correr en seis pistas que van desde carreteras en el desierto a estrechos y resbaladizos caminos de nieve.

Al principio del juego solamente tendremos a nuestra disposición tres de estos circuitos y para pasar a las siguientes pistas tendremos que ganar en ellos.

Esto no va a resultar, en absoluto, sencillo, y lo más normal es que las primeras partidas nos las pasemos chocándonos contra todo y dando vueltas como en un tío-vivo, desesperados por intentar controlar la enorme inercia del coche y pensando no ya en ganar, sino en conseguir avanzar unos metros.

Este problema se acrecentará cuando, tras haber estado horas y horas sufriendo por dominar al bólido y pensemos que ya estamos preparados para competir en serio, contemplemos con estupor cómo seguimos quedando los últimos en casi todas las carreras...

No obstante, una vez superado este detalle de la elevada dificultad inicial -que para muchos supondrá incluso un aliciente ya que alarga bastante la vida del programa- descubriremos que este compacto encierra no pocas virtudes jugables y que sabe hacerse bastante divertido.

Para ello te recomendamos que entre las dos opciones que ofrece el juego -Carreras simples o Campeonato- elijas la primera, ya que podrás correr sin rivales para probar cada uno de los coches e incluso dar vueltas ilimitadas para conocer a fondo el circuito. Al principio podremos elegir entre ocho modelos de coche pero, al acceder al nivel Profesional, tendremos a nuestra disposición otros ocho más.

«Rally Cross» incluye también diversas opciones multijugador mediante las que podremos competir hasta con tres amigos.

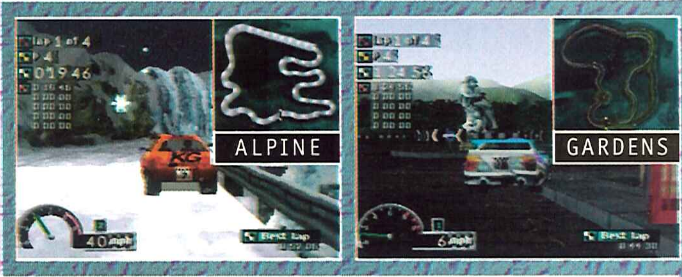
Pero lo mejor del juego son, sin duda, sus gráficos, tanto los de los vehículos como los de los circuitos. Todo está cuidado hasta el más mínimo aspecto: los paisajes resultan realmente bonitos, los coches están tan detallados que incluso se ve dentro a los pilotos y hasta podemos ver los flashes de los espectadores lanzándonos fotos mientras corremos. Una pasada.

Todo esto se ve arropado con una increíble sensación de realismo, configurando en su conjunto un buen juego de carreras que recomendamos especialmente a los amantes de los retos difíciles.

Rubén J. Navarro

La carrera más DURA del mundo

Los 6 circuitos



Estos son los seis circuitos en los que correremos. Cada uno tiene a su vez tres trazados diferentes, que también podemos recorrer a la inversa. La diferencia de dificultad entre unos y otros es enorme, y el primero, el Oasis, es curiosamente el más difícil.



Estamos ante un simulador de rallys que resulta en un principio muy difícil de controlar, pero que poco a poco va sabiendo hacerse bastante adictivo.









De entre los dieciséis coches de que disponemos, este es sin duda el de más fácil conducción gracias a su equilibrio entre velocidad y aceleración y su alta estabilidad.





Por dos o por cuatro



La opción de dos jugadores simultáneos permite disfrutar de una emocionante carrera a pantalla partida. En la opción de cuatro jugadores, sin embargo, la acción se ve enormemente ralentizada y la visibilidad es muy escasa.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Sony
Programación:	Sony
Nº de jugadores:	1, 2 ó 4
Nº de fases:	6 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 90
Es sin duda el apartado más cuidado del juego. Asombran la belleza y el detallismo de los circuitos y el excelente acabado de los dieciséis modelos de coches.

Sonido: 84
Sorprenderá a más de uno por los estupendos solos de guitarra eléctrica de la banda sonora y por los ruidos del motor, derrapes, frenazos y otros efectos.

Jugabilidad: 83
Al principio es verdaderamente complicado hacerse con el control del coche, pero una vez superada esta dificultad inicial resulta una gozada manejar a los bólidos por los complicados circuitos.

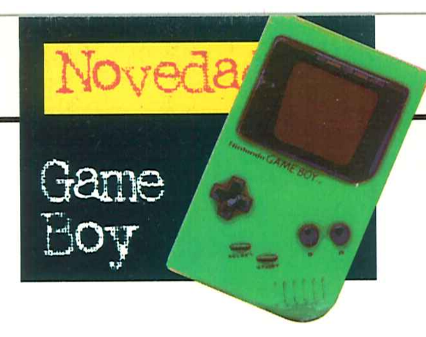
Diversión: 86
Tardarás mucho en conocer todas las variaciones en el trazado de los circuitos y con las opciones multijugador la diversión se multiplica.

Valoración: 85
«Rally Cross» exige bastante tiempo e interés por parte del jugador para disfrutarlo en toda su plenitud. Resulta verdaderamente difícil hacerse con el control del coche debido a su acusado sentido de la inercia, e incluso una vez dominado es todo un reto acumular los suficientes puntos en las carreras para conseguir acceder al resto de los circuitos. Sin embargo, si a pesar de todo esto seguimos adelante llegaremos a poder disfrutar de un buen juego de conducción, duro pero muy entretenido, con unos gráficos sobresalientes y que ofrece una conseguida sensación de velocidad.

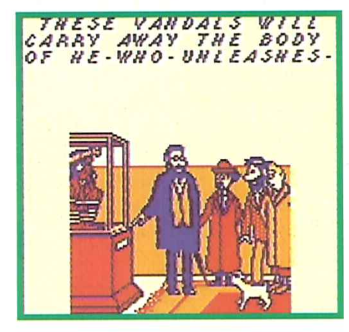
Ranking:

V-Rally

Rally Cross









en el Templo del SOL

Infogrames continúa con la acertada política de convertir sus éxitos de Super Nintendo al formato de Game Boy y, tras «Tintín en el Tíbet», nos llega ahora su segunda parte, «Tintín en el templo del Sol».

En esta ocasión se han fusionado con bastante buena fortuna los argumentos de dos de las historias de Tintín, "El Templo del Sol" y "Las Siete Bolas de Cristal", lo que ha posibilitado una enorme variedad tanto en los escenarios como en el propio desarrollo del juego.

Las aventuras de nuestro reportero favorito comienzan con el descubrimiento de una extraña momia peruana que lleva grabada una terrible maldición. Al regresar a Europa, los miembros de la expedición caen afectados por una misteriosa enfermedad que hace que no puedan despertar de su sueño. Tintín tendrá que viajar al corazón de Perú para encontrar una cura para este mal, al mismo tiempo que intenta solucionar el misterio que envuelve a la momia de Rascar Capac.

Este argumento da pie a un juego de una impecable realización técnica que ha permitido no sólo una mejora sustancial de la calidad y cantidad de los gráficos, sino la introducción de importantes novedades como la inclusión de dos planos para desplazarse hacia delante y hacia atrás de la pantalla o la alternancia entre las clásicas fases de plataformas y otras muy variadas.

En total son 16 las dificilísimas fases que tendremos que superar hasta resolver el enigma y, aunque se han suprimido algunas de las que contenía la versión de SN, el resto se ha respetado fielmente. El talante de historieta está perfectamente logrado y,, entre fase y fase, se irán sucediendo viñetas donde iremos viendo el desarrollo de la historia de la que nosotros somos los protagonistas.

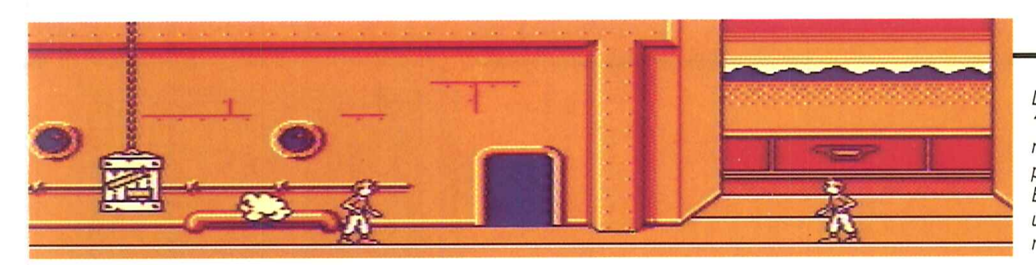
La única pega de este gran cartucho es que no está traducido, algo inexplicable si pensamos que la primera parte sí lo estaba, aunque también es cierto que los textos tampoco resultan imprescindibles para disfrutar con esta pequeña maravilla.

En fin, un nuevo acierto de Infogrames que ha sabido recrear en Game Boy las divertidas aventuras de este entrañable reportero francés.

Rubén J. Navarro







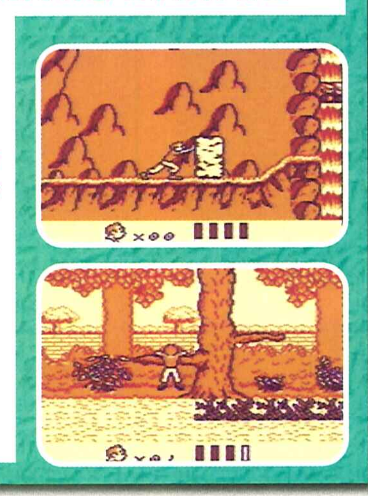
La conversión de "Tintín" que ha realizado el equipo de programación catalán Bit Managers ha sido, una vez más, realmente excelente.

Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	BIT MANAGERS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	16
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 MEGAS



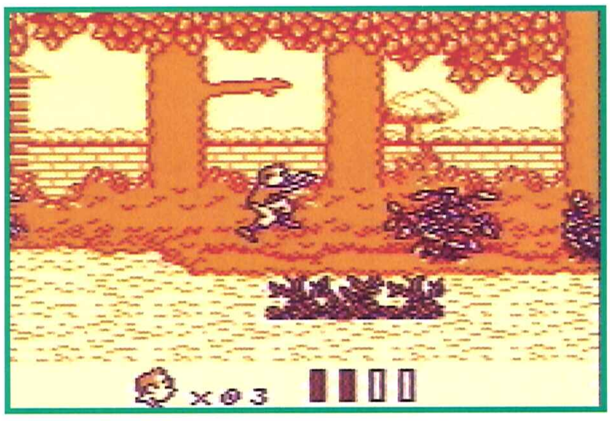
Más animaciones

Para que a Tintín le sea más sencilla su búsqueda, los programadores han incluido un montón de movimientos, como trepar por árboles o empujar objetos para poder llegar a lugares de otro modo inaccesibles.

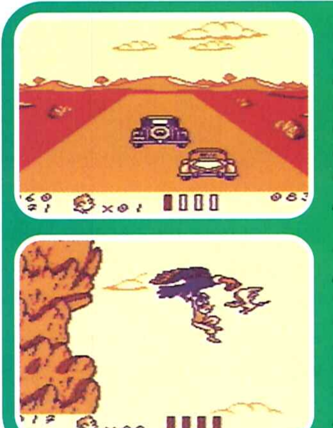




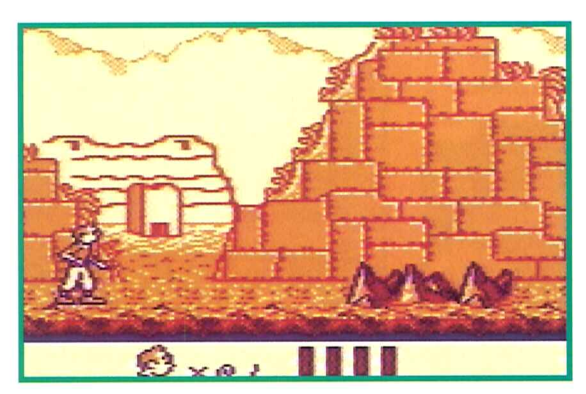
El intrépido reportero belga regresa a Game Boy con un excelente cartucho que encierra tanta calidad como dificultad.



A nivel gráfico este juego posee un muy buen nivel y lo mejor de todo es que -a pesar de su reducido tamaño- el control de Tintín es excelente. Eso no quita para el juego resulte bastante dificililo...



Uno de los mayores atractivos del juego reside en la gran variedad de fases distintas que se alternan con las de plataformas. Así, tendremos que conducir un coche por una peligrosa carretera, volar colgados de un cóndor, cruzar un río en canoa o completar un puzzle de papel.





En algunas fases de este juego dispondremos de dos planos de profundidad, lo que nos permitirá movernos hacia el fondo o hacia el frente para evitar obstáculos.





GRÁFICOS: 91

Toda la ambientación de los escenarios está muy cuidada a este nivel, al igual que las viñetas que nos van contando la historia. Las animaciones de Tintín son excelentes y el espíritu del comic está perfectamente plasmado.

SONIDO: 85

La banda sonora es de gran calidad, pero anda algo escaso de efectos que acompañen las acciones del protagonista.

JUGABILIDAD: 93

Es asombroso comprobar cómo la cantidad de movimientos que se pueden realizar no merman en absoluto su sencillez de manejo, por lo que las dificultades vienen sólo a la hora de descubrir lo que hay que hacer.

DIVERSIÓN: 91

La gran cantidad de fases, la escasez de passwords y la elevadísima dificultad hará que tardes meses en completarlo, pero disfrutando de una variedad y una calidad que te entretendrán al máximo.

VALORACIÓN: 90

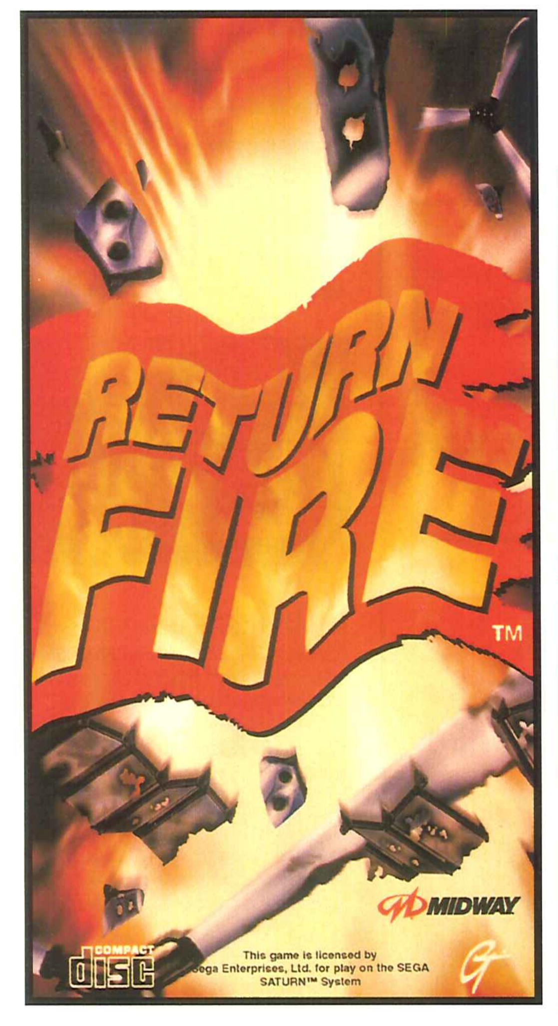
«Tintín en el Templo del Sol» supera a su estupendo antecesor en casi todos los aspectos y es un cartucho completísimo a todos los niveles. La alternancia de fases de distinto tipo da una variedad que hace imposible la monotonía, pero la enorme dificultad del cartucho hace que sea recomendable sólo para los jugadores más expertos. La ausencia de textos en castellano le hace perder un par de décimas en la puntuación final.

RANKING:

Donkey Kong Land 2

Tintín en el Templo del Sol

Tintín en el Tíbet



Toda una batalla en miniatura





Este arcade bélico con toques de estrategia es la versión para Saturn del juego que apareció originalmente en 3DO y que posteriormente fue versionado en PSX. El lapso transcurrido desde entonces no ha sido aprovechado en absoluto para incluir alguna mejora, ya que el juego es idéntico tanto en gráficos como en desarrollo a sus predecesores. Con la ayuda de cuatro vehículos (Tanque, Oruga, Jeep y Helicóptero) el objetivo es reducir a escombros todas las instalaciones enemigas que encontremos en nuestro camino hasta la fortaleza principal, en cuyo interior hay una bandera que el Jeep debe recoger y llevar a nuestra base para acabar la misión. Hay nueve niveles de dificultad, cada uno de los cuales ofrece un gran número de misiones, en las que habrá que estudiar previamente el terreno para seleccionar el vehículo que mejor convenga en cada caso. Lo cierto es que a la larga está dinámica se hace algo repetitiva, ya que apenas hay diferencia entre las misiones. Además, el supuesto componente estratégico es prácticamente inexistente. Sin embargo, se trata de un juego de planteamiento sencillo, directo y capaz de divertir a cualquier jugador.



Antes de comenzar cada misión podremos echar un vistazo a la zona de combate con el fin de poder escoger el vehículo que mejor se adapte a las condiciones del terreno.



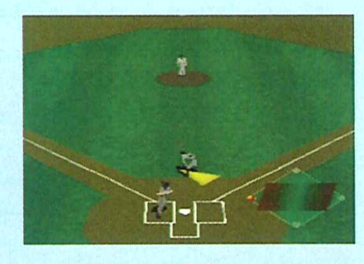
En el modo de dos jugadores es posible organizar un enfrentamiento entre dos de los vehículos disponibles, manejados por otros tantos jugadores. Una opción muy divertida.

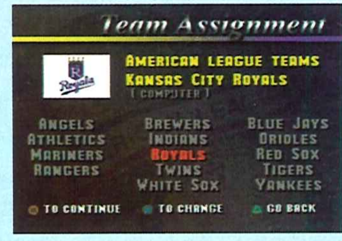


VR Baseball'97

Un deporte poco extendido

Ante todo hay que aclarar que «VR Baseball» es un juego correcto que tiene un gran inconveniente: el deporte que simula. En un país como Estados Unidos tendrá sin duda mayor sentido, pero en el nuestro sólo le prestarán atención los escasos aficionados al baseball, ya que a la mayoría esta modalidad le suena a chino. De todas formas, el simulador no es ninguna maravilla, y se conforma con unos gráficos y una jugabilidad bastante modestitos. Junto a esto, encontramos algún elemento atractivo como las tres cámaras o la posibilidad de jugar con equipos y jugadores reales de la liga americana en cualquiera de sus 28 estadios.







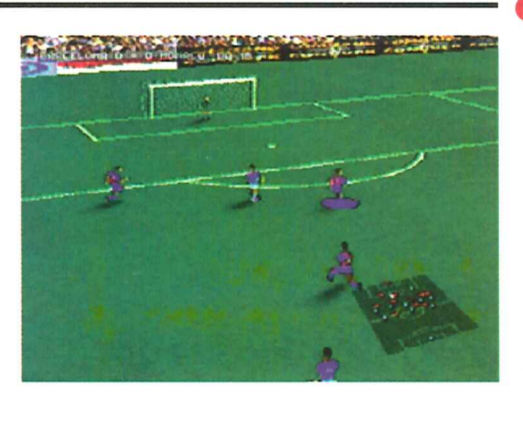


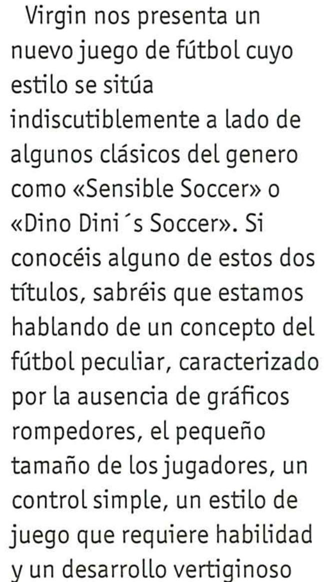




4-4-2

El fútbol más clásico





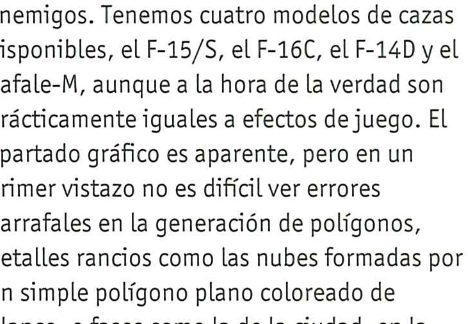
Virgin nos presenta un nuevo juego de fútbol cuyo estilo se sitúa indiscutiblemente a lado de algunos clásicos del genero como «Sensible Soccer» o «Dino Dini´s Soccer». Si conocéis alguno de estos dos títulos, sabréis que estamos hablando de un concepto del fútbol peculiar, caracterizado por la ausencia de gráficos rompedores, el pequeño tamaño de los jugadores, un control simple, un estilo de juego que requiere habilidad y un desarrollo vertiginoso del juego. Estas líneas que el inolvidable «Sensible» fue capaz de llevar hasta la perfección, son recogidas en este juego con notables mejoras dentro del apartado técnico (sobre todo en el diseño y movimiento de los jugadores y en el repertorio de cámaras) pero con una jugabilidad más discutible. También hay que decir a su favor que cuenta con un extensísimo repertorio de selecciones nacionales y clubs de fútbol (con los nombres reales de los jugadores) y un atractivo campeonato en el que se puede realizar fichajes en base a un presupuesto estipulado, al más puro estilo «Player Manager». Estamos sin duda ante una opción diferente, ideal para los nostálgicos y aquellos que quieran alejarse de los pomposos y espectaculares título del momento.



SkY TarGeT

Un vuelo sin complicaciones





Cualquiera podría pensar al ver las imágenes de «Sky Target» que se trata de un nuevo simulador de vuelo al estilo «Top Gun», pero tras el primer minuto de juego nos damos cuenta de que estamos ante una especie de versión moderna de «After Burner». «Sky Target» es un "shot'em up" en el más puro sentido de la palabra, donde nuestra única preocupación es disparar misiles sin parar contra toda suerte de aviones y tanques enemigos. Tenemos cuatro modelos de cazas disponibles, el F-15/S, el F-16C, el F-14D y el Rafale-M, aunque a la hora de la verdad son prácticamente iguales a efectos de juego. El apartado gráfico es aparente, pero en un primer vistazo no es difícil ver errores garrafales en la generación de polígonos, detalles rancios como las nubes formadas por un simple polígono plano coloreado de blanco, o fases como la de la ciudad, en la que no importa que el aparato choque contra un edificio porque el programa no está dotado de rutinas detectoras de colisión. El resultado final es un juego muy simple en el que todo se reduce a disparar, disparar y disparar durante la hora que aproximadamente tardaremos en acabarlo.



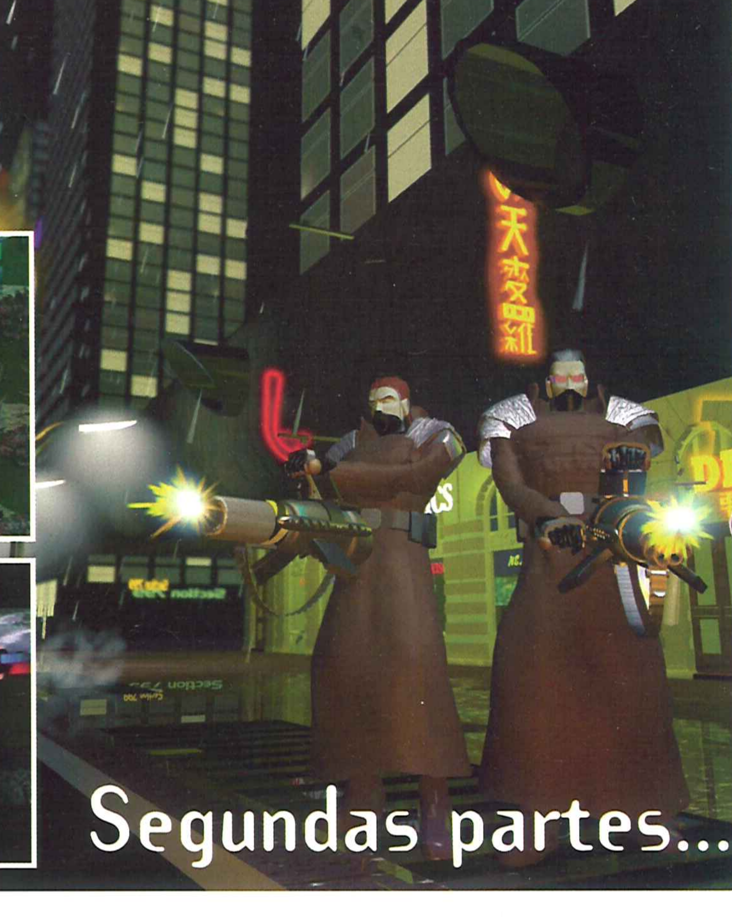




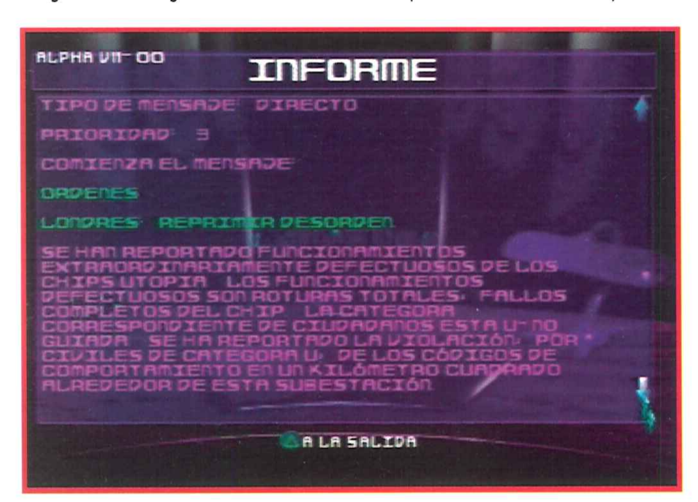
syndicate WARS







Uno de los juegos que mejor sabor de boca ha dejado entre los poseedores de un PC ha sido sin duda «Syndicate», una adictiva mezcla entre arcade y estrategia en la que teníamos que manejar a un equipo de cyborgs de una corporación en un futuro a lo "Blade Runner". Su enorme éxito hizo que apareciera incluso un disco de misiones, «American Revolt» (que no fue muy bien acogido debido a su excesiva dificultad) y sendas versiones para SN y MD que no contaban con la calidad del original. Ahora nos llega, tras varios años de espera, la segunda parte de este gran juego. Desafortunadamente, aquí si es aplicable el dicho de "segundas partes nunca fueron buenas", ya que a pesar de que los gráficos han sufrido la consecuente evolución a unas mejoradas 3D y el entorno permite una mayor libertad de movimientos, «Syndicate Wars» no alcanza la calidad exigible y esperada. El componente estratégico que poseía su predecesor ha desaparecido casi por completo dejando paso a un "matabichos" con pésimos sprites para los personajes y un desarrollo de lo más monótono. El resto del programa es prácticamente igual a su primera parte, exceptuando la inclusión de una nueva facción, la "Iglesia de la Nueva Epoca", y lo único que se puede destacar es la cuidada ambientación a lo «Blade Runner». Una lástima.







A pesar de que la apariencia del juego ha mejorado gracias a la inclusión de las 3D, el discreto diseño de los sprites le hace perder enteros.







Listas de éxitos

Game Boy



Infogrames sigue siendo el gran baluarte de Game Boy. En este caso han sido Bit Managers los culpables de que el genial **Tintín 2** que se ha puesto de líder en su entrada.

1 (N) - Tintín en el Templo del Sol
2 (1) - Lucky Luke
3 (2) - Donkey Kong Land 2
4 (5) - Toshinden
5 (3) - King of Fighters 95

8 bits

Nintendo 64



Mario Kart 64 se une a la lucha por los puestos de cabeza mientras **Mario 64** sigue intocable aunque amenazado muy seriamente por el fabuloso **ISS 64.**

1 (R) - Super Mario 64
2 (R) - ISS 64
3 (N) - Mario Kart 64
4 (3) - Turok
5 (4) - Wave Race 64

64 bits

Super Nintendo



The Lost Vikings 2 demuestra que es un juego de calidad subiendo puestos en una poco movida últimamente.

1 (R) - Terranigma
2 (R) - Donkey Kong Country 3
3 (4) - The Lost Vikings 2
4 (3) - Ultimate MK 3
5 (4) - Street Fighter Alpha 2
6 (7) - ISS Deluxe
7 (6) - Tintín en el Templo del Sol
8 (9) - Kirby's Fun Pack
9 (8) - DBZ Hyper Dimensions
10 (R) - FIFA 97

Mega Drive

1 (R) - Sonic 3D
2 (R) - ISS Deluxe
3 (6) - Tintín en el Tíbet
4 (R) - Micromachines Military
5 (3) - Ultimate MK 3
6 (5) - FIFA 97
7 (8) - Donald in Maui Mallard
8 (7) - Virtua Fighter 2
9 (R) - NBA Live 97
10 (R) - Toy Story

16 bits

Sega Saturn

1 (R) - Fighters MegaMix
2 (3) - Manx TT
3 (4) - Virtua Cop 2
4 (5) - World Wide Soccer
5 (3) - Tomb Raider
6 (7) - Dark Savior
7 (6) - NiGTHS
8 (9) - Bomberman
9 (10) - Pandemonium
10 (N) - Shining The Holy Ark
11 (8) - FIFA 97
12 (R) - Jungla de Cristal
13 (N) - King of Fighters 95
14 (11) - Fighting Vipers
15 (14) - NBA Live 97

PlayStation



1 (R) - Soul Blade
2 (3) - ISS Pro
3 (N) - V-Rally
4 (2) - Porsche Challenge
5 (R) - Tekken 2
6 (4) - Tomb Raider
7 (6) - Rage Racer
8 (N) - Agent Armstrong
9 (8) - Vandal Heart
10 (9) - Jungla de Cristal
11 (6) - F-1
12 (N) - Rally Cross
13 (12) - Total NBA 97
14 (13) - Little Big Adventures
15 (N) - Overblood

32 bits

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

¿Qué significa la X de PSX?

¡Qué pasa Yen! He pensado (¡guauuu!) que, como no recibes cartas (¿a que no?) estarías aburrido y, para ponerle remedio, he decidido mandarte unas preguntas, espero que las contestes. Me llamo Pedro, tengo una Super Nintendo y una difunta Game Gear.

Me gustaría comprarme una PlayStation para mi cumple, ¿es posible que de aquí a septiembre haya bajado de precio? ¿En cuánto podría quedarse?

Acaba de bajar, con lo que no parece probable que vuelva a hacerlo en breve.

En las siglas PSX de PlayStation que significa la X?

Cuando esta máquina estaba en desarrollo Sony la llamaba Play Station X, o lo que es lo mismo: Estación de Juego X. Se supone que la X sería el nombre propio de la consola, pero ya ves... se quedó en PlayStation a secas.

¿Están «Broken Sword» y «Mundo Disco» traducidos al castellano? ¿Cuál prefieres? ¿Cuál es más barato?

Los dos tienen los textos en castellano, aunque las voces de «Mundo Disco» están en inglés y las de «Broken Sword» han sido dobladas.

Personalmente me gusta más «Broken Sword» ya que «MundoDisco» es una auténtica locura.

«Mundo Disco» es más antiguo, con lo cual también es fácil que sea más barato.

¿Seguirá Nintendo su política de bajar los juegos para la Super Nintendo?

Sí, las novedades pasarán a costar 9.900 frente a las 12.900 actuales. Luego han aparecido muchos juegos de series medias y clásicas con unos precios increíbles. Además son juegos con mucho, mucho carisma: «Mario World», «Donkey Kong Country», «Super Stars Wars».

He oído hablar de un juego para Super Nintendo llamado «Mario is Missing» en el que Luigui y Yoshi son los protagonistas. ¿He oído bien? ¿Qué tal está? ¿Lo habéis comentado? ¿En qué número?

No lo hemos comentado porque no ha llegado a salir nunca en España. Se trataba de una especie de juego educativo tipo «Carmen Sandiego» para recorrer ciudades y esas cosas. Olvídate de él porque no creo que nunca llegue a nuestro país.

¿Qué juego de Super Nintendo de unas 5.000 pta. me recomiendas?

Cualquiera de los aparecidos en Hobby Classics. Lo mejores rondan las 6.000 pts, pero tienes maravillas del tipo «Super Mario World», «Legend of Zelda», «Illusion of Time» o «DKC».

¿Me recomedarías «Unirally» sabiendo que no me gustan los juegos de coches?

No es un juego de coches, si no de monociclos. Es divertidísimo y muy original. Hay que ganar carreras sabiendo que gracias a las acrobacias que realices ganas velocidad.

EL CORCHO



También hay competiciones de acrobacias que son la pera.

Personalmente es un juego que me gustó mucho, pero confieso que es algo rarillo.

Pedro Toro (Madrid)

Más memoria para FIFA

Hola Yen, tengo una Saturn y unas preguntillas que hacerte:

En el «FIFA 97» cuando salgo del menú de opciones pone "memoria del sistema necesita 102 bloques" ¿Cómo puedo sacarle más memoria? ¿Es necesario la Back Up Memory?

El problema que tienes es que has salvado demasiadas partidas en la memoria de tu Saturn y ya no le queda espacio suficiente para guardar tus ligas de «FIFA».

La memoria de la consola es limitada, así que arranca la máquina sin poner ningún juego, entra en el menú de controles avanzados, luego en memoria y borra todos los juegos que ya no te interese tener grabados. Algunos juegos graban de manera automática, sin que tú lo pidas, de manera que no te sorprendas por lo que puedas encontrar en la memoria de tu Saturn.

Tengo un juego que está rallado, ¿puede ser eso por lo que no me funcione? ¿Tiene arreglo?

Probablemente. Pasa igual que con los CDs de audio y no tiene arreglo. Hay que ser más cuidadosos con los CDs.

Jack El Destripador (Murcia)

Emulando a Capello

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas cuantas dudas:

¿Podremos los usuarios de PlayStation algún día ver el querido «PC Fútbol» versionado para nuestra consola?

La esperanza es lo antepenúltimo que se pierde.

¿Te podrás conectar a Internet con PSX? ¿Y ver películas de vídeo?

Lo de las películas... olvídate. En cuanto a lo de Internet, es más factible, aunque hablamos de algo a muy largo plazo.

De momento confórmate con jugar con tu consola, que ya es bastante.

¿Saldrá algún juego tipo «Player Manager»? Es que este no lo encuentro.

No hay más juegos similares, pero yo creo que tiene que haber «Player Manager» por alguna tienda. Sigue buscándolo. Si no lo encuentras, puedes contactar con la propia Arcadia por teléfono.

Iñaki Moreno (Pamplona)

Saturn ya es de 32 bits

Hola Yen, ¿qué tal estás? Me llamo Daniel y tengo una increíble Saturn y unas dudas:

¿Cuándo saldrá «Atlantis» a la venta? ¿De qué va? ¿Será exclusivo para mi consola?

Saldrá en septiembre, es una aventura gráfica, estará traducido al castellano y saldrá también para PC.

¿Qué tal está «Mundo Disco»? ¿Tiene algo que ver con el«Indiana Jones» en PC?

Es una aventura gráfica con un gran sentido del humor, que empieza muy bien y se va convirtiendo en imposible. Sí es un estilo a «Indiana Jones». Por cierto, pronto va a salir la segunda parte.

¿Va a ver una ampliación de Saturn a 32 o 64 bits?

Saturn es de 32 bits sin necesidad de ampliación de ningún tipo. Se habla de que Sega prepara una consola de 64 bits, pero no es más que un rumor sin más.

Daniel Cintado (Madrid)



Un fanático de la estrategia

Hola Yen, ¿qué tal? Verás, tengo una PlayStation y me gustaría que me resolvieras unas dudillas, verás:

Me encantan los juegos de estrategia, por lo que ¿podrías decirme cuáles son los mejores según tu opinión?

«Command & Conquer» y los «X-Com».

En referencia a los juegos de rol para PlayStation, ¿saldrá otro aparte de «Suikoden»?

Parecidos tienes «Vandal Hearts» y «Legacy of Kain» que, aunque en inglés, están muy bien. Son mezcla de rol y estrategia.

He visto en los últimos números que está apunto de salir «V-Rally», ¿sabes cuándo?

Sí, ya mismo.

¿Saldrá la segunda parte de «Resident Evil»? ¿Será tan bueno como el primero?

Está previsto que aparezca en Europa en la segunda mitad del 98, o sea, dentro de casi un año. Tiene toda la pinta de ser mucho mejor que el primero.

Francisco Buenaventura (Baleares)

¿Qué es la Memory Card?

Hola Yen, ¿cómo te va la vida? Soy un amigo de Hobby Consolas que estoy a punto de comprarme una PlayStation, ¿me puedes resolver unas dudas?

¿Qué tiene «Soul Blade» que no tenga «Tekken 2»?

Mayor brillantez gráfica, una jugabilidad más sencilla, menos "técnica" y unos modos de juego en plan aventura muy originales.

¿Cuál es el mejor juego de aventuras? ¿Y de peleas?

Aventura pura y dura «Broken Sword» y con un poco de acción «Tomb Raider» y «Resident Evil». De peleas «Tekken 2» y «Soul Blade».

¿Para qué sirve la Memory Card?

Para salvar las partidas de los juegos que lo permitan (casi todos lo permiten). Así, cuando vuelves a encender la consola no tienes que empezar el juego desde el principio, sino desde donde lo dejaste grabado.

¿Vale la pena comprase «Independence Day»?

A mí personalmente no me hace mucha gracia, pero si te gustan los matamarcianos y eres un fan de la película...

¿Cuál es el mejor juego de coches que sea gracioso?

En plan gracioso «Micromachines V3».

Víctor Sanz Salvador (Valencia)

Preguntas muy aventureras

Hola Yen, somos dos chavales que queremos hacerte unas preguntas:

¿Saldrá la segunda parte de «Broken Sword» o alguna aventura gráfica ambientada en nuestra época? ¿En castellano?

Sí, hay una segunda parte de «Broken Sword» prevista para PC, por lo que suponemos que más adelante saldrá para PlayStation. Otra aventura gráfica que transcurre más o menos en la actualidad es «La Ciudad de los Niños perdidos». Ambas en castellano.

¿Qué diferencias encuentras entre el «ISS Pro» y el «ISS 64»?

Para empezar unas diferencias gráficas

EL CORCHO



importantes, el 64 es más divertido y te permite editar jugadores... no sé, muchas cosas. El «ISS 64» es igual pero mucho mejor.

¿Saldrá la segunda parte de «Mundo Disco»? ¿Será en castellano?

Sí, está prevista para septiembre y estará en castellano.

¿Qué juego será mejor «Soul Blade» o «Tekken 3»?

Teóricamente el «Tekken 3». Supongo que habrás visto la Preview de este mes, por lo que podrás sacar tus propias conclusiones.

Me han comentado que la Saturn tiene posibilidad de poner cartucho, ¿la PlayStation tiene esa posibilidad?

Saturn tiene un puerto para cartucho que hasta ahora ha servido para un cartucho de memoria y como cartucho de apoyo gráfico en el caso de «King of Fighters 95». También servirá para ayudar a Saturn a mover «Virtua Fighter 3». PlayStation no tiene esta opción.

¿Saldrá algún juego parecido a «Virtua Cop» en PSX?

Sí, «Time Crisis».

A. y J. (Barcelona)

Periféricos para PSX

Hola Yen, soy un chico de Bilbao que os sigue desde el número 2. Tengo una PlayStation y unas preguntas.

¿Para cuándo «Time Crisis» ¿saldrá con pistola? ¿Cuánto costará?

¡Que pena, colega, por un número no tienes todos! ¡Pídenoslo a Números Atrasados!

En fin, contestando a tus preguntas: hacia Navidades aproximadamente. Se espera que salga con pistola, pero no sé a qué precio.

¿Es verdad que van a sacar para PlayStation un mando parecido al de N64?

Sí, aunque será menos "aparatoso". Resulta casi del mismo tamaño que el normal, sólo que añade dos pequeños sticks bajo los botones de select y start.

¿Es malo dejar la Memory Card puesta después de apagar la consola?

Yo lo hago y nunca me ha pasado nada.

Si me compro un juego en Inglaterra para mi consola, ¿será compatible?

Sí, pero casi todos los juegos que salen allí salen aquí y además al mismo precio.

Un desconocido de Bilbao.

«Virtua Fighter 3», con CD y cartucho.

Hello Yen: me llamo Jose, Caminero para los amigos. Tengo una de las mejores consolas del mercado, la SegaSaturn y unas cuantas preguntitas que hacerte:

¿Cuándo saldrá «World Wide Soccer 2»? ¿Cómo será?

Saldrá antes de Navidad, sobre octubre o noviembre. Tendrá equipos nacionales y dicen que es mucho más divertido y espectacular que el anterior. Pero claro, yo no lo he visto.

He oído que «Virtua Fighter 3» se venderá junto a un cartucho, pero ¿puedes comprar el juego sin el cartucho?

El juego será el CD y el cartucho a la vez, así que me temo que no te quedará más remedio que hacerte con las dos cosas. Pero seguro que merece la pena.

¿Para cuándo Internet en Saturn? ¿Cuánto costará?

Supongo que aún tardará bastante en llegar a España: aquí no hay excesiva fiebre Internet. No sé cuanto costará, pero supongo que no será muy barato.

José Francisco Medina (Melilla)



Una inquieta usuaria de SegaSaturn

Hola Yen, ¿cómo va? Espero que bien, soy una chica que tiene una Saturn y unas cuantas preguntas que hacerte.

¿Qué juego de rol o aventura será el próximo en salir para Saturn? ¿Saldrá «Grandia» en España?

Los próximos serán «Shining the Holy Ark» (RPG) y «Atlantis», en castellano (Aventura gráfica). Sega tiene intención de poner a la venta «Grandia» antes de Navidad y traducido.

¿Para cuándo «Resident Evil» para Saturn? ¿Será igual que en PlayStation?

Está previsto para Navidad, aunque puede que sea un poco antes, hacia octubre. Será parecido al de PlayStation, pero incorporando nuevas situaciones y enemigos. Habrá además un modo de juego tipo arcade de lucha entre los protagonistas y los monstruos.

Tengo «Tomb Raider» y pienso que es el mejor juego que han sacado para mi consola, ¿qué otra aventura me recomiendas que no vaya a decepcionarme?

Probablemente te encante «Resident Evil» cuando salga, pero del mismo estilo «Tomb Raider» es difícil recomendarte otra cosa, por que no las hay. Prueba con «Alone in the Dark; Jack is Back». Si el idioma no te corta demasiado prueba con juegos de rol como «Shining Wisdom» o «Shining the Holly Arc». «Dark Savior» es una aventura muy a tener en cuenta por su variedad y dinamismo.

¿Crees que a estas alturas Sega decidirá bajar el precio de sus novedades?

Lo veo un poco difícil, aunque cabe dentro de lo posible.

Dime los mejores juegos de plataformas que hay para mi consola y que puntuación le darías a cada uno.

No es que haya mucho donde elegir si excluimos «Tomb Raider» de las plataformas. El plataformas más puro es «Rayman» que me gustó mucho. Luego tienes «NiGHTS» que no es un plataformas de verdad, si no un juego bastante raro pero muy original y divertido. También te quedan conversiones de 16 a 32 bits como «Cool Spot» o «Sonic 3D».

Te recomiendo «Rayman» y la mezcla de estrategia y plataformas que supone «The Lost Vikings 2»

Eva Cid Martínez (Almería)

Las comparaciones siempre son odiosas

Hola Yen, soy un poseedor de una PlayStation y quería hacerte unas cuantas preguntas para sacarme de dudas.:

Leí en Internet que iban a sacar «Dragon Ball GT», «Ranma 1/2» y «Lupin 3D». ¿Cómo cuánto tardarán en venir.

Hace bastantes meses que ya dimos en esta revista imágenes de «Ranma 1/2» y «Dragon Ball», pero seguimos sin saber muy bien cuando será su lanzamiento.

Teniendo 4 juegos de lucha, 2 arcades y uno de fútbol, ¿qué me aconsejas que me compre, «Soul Balde» o «Tomb Raider»?

Teniendo cuatro juegos de lucha yo me compraría «Tomb Raider», sin duda. Pero siendo un vicioso de la lucha como debes serlo, no tardaría demasiado en comprar «Soul Blade».

¿Me podrías decir las ventajas y desventajas que tiene «Tomb Raider» sobre «Mario»?

Las comparaciones son odiosas, pero en esta caso, más aún. Sólo puede decirte que, para mí, son posiblemente los dos mejores juegos que he visto en mi vida, y mira que he visto unos cuantos...

EL CORCHO



No podría comparar el uno con el otro porque, cada uno en su estilo, son dos títulos geniales. Por decir algo, «Mario 64» posee un mejor acabado gráfico.

¿Saldrá algún «Mario 64» para los ordenadores?

"Only for Nintendo 64".

¿«Mortal Kombat» hará como «Street Fighter 2» y se volverá poligonal?

«Mortal Kombat 4» en versión arcade se basará en una placa llamada Zeus capaz de mover 1.000.000 de polígonos por segundo. Es todo lo que puedo decirte.

Han sacado miles de pads para PlayStation, ¿funcionan todos con todos los juegos?

En principio sí, sólo que si lo que compras es un pad analógico sólo servirá para los juegos que incluyan esa opción.

¿Por qué dais sólo películas de Dragon Ball y no de manga en general?

Porque Dragon Ball fue lo primero que se les ocurrió a los jefes.

Un Desconocido de Madrid.

Lo mejor de lo mejor

¿Qué? ¿Cómo te va? Verás, soy un chico murciano de 14 años que se divierte a tope con su Mega Drive, pero cree que ha llegado la hora de pasarse a la nueva generación, por eso había pensado en comprarme la fabulosa PlayStation, así que dame unos cuantos datos sobre ella:

Dime, por favor, los mejores CD para estos tipos de juegos: fútbol, lucha, tipo «Doom», coches de acción, beat'em up 3D.

Aunque, como sabréis, tanto yo como toda mi familia provenimos de Osaka, -en el mismísimo corazón de Japón- mi hermana Khon Sue Lo vive actualmente en Murcia; así pues, un saludo para la huerta. Bueno, al grano. Fútbol: «ISS Pro»; lucha: «Soul Blade»; tipo «Doom»: «Alien Trilogy»; Coches de acción (aunque no sé muy bien lo que quieres decir): «V-Rally»; beat'em up 3D (espero interpretarte bien): «Resident Evil».

En el número 66 explicabas cómo se utiliza la Memory Card, pero ¿cómo borras algo que ya no quieres? ¿cómo empiezas por donde lo dejaste? ¿Merece realmente la pena comprar una?

Mira, Luis, no te compliques la vida con este tema. Si te compras una Memory Card -periférico que tú mismo comprobarás que es bastante necesario cuando, después de tirarte horas y horas jugando, por ejemplo, al «Tomb Raider» llegues a un triangulito azul y el juego te pregunte si deseas salvar- si te la compras, repito, los propios juegos te irán dando las instrucciones que debes seguir para salvar, cargar o borrar alguna pista. Tranquilo.

Resulta casi indispensable para prácticamente todos los tipos de juegos.

¿Crees que hay alguna posibilidad de que el magnífico «Die Hard Arcade» salga para PlayStation?

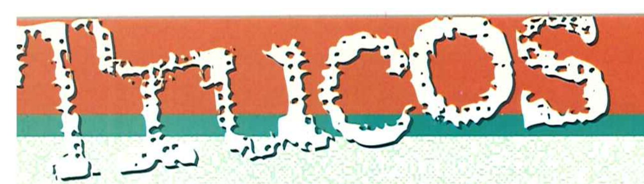
No, es un juego de Sega y como tal sólo aparece para Saturn.

¿Merece la pena comprar juegos de la línea Platinum o crees que están muy anticuados?

Algunos de ellos tienen segundas o terceras partes más actuales, pero en general suelen ser títulos realmente buenos, y algunos geniales como «Alien Trilogy», «Bust A Move 2», «Wipeout»...

Luis Ortín (Murcia)





Jet Raider



PLAYSTATION

- Todos los circuitos:

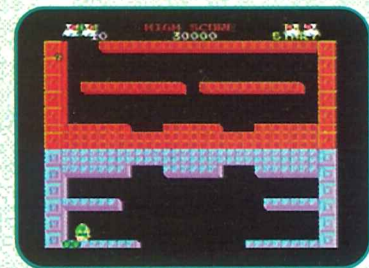
Ve al menú de opciones y pon la dificultad en "Amateur" y el "Trophy Presenter" en "Male". Vuelve a la pantalla del título pulsando X y presiona ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ. Para regresar al menú de opciones pulsa IZQ. y X. Vuelve a cambiar la dificultad a "Profesional" y el "Trophy Presenter" a "Rider's Choice". Vuelve a la pantalla del título (con el botón X de nuevo) y presiona ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA. Si el truco funciona escucharás un sonido. Sabemos que es complicado, pero si lo haces correctamente tendrás tu recompensa en la elección de carrera..

Bubble Bobble + Rainbow Islands

SEGA SATURN

- Pasar de nivel:

La manera de avanzar sin riesgos en estos dos juegos es sencilla. En la pantalla del título (la de cada juego por separado) pulsa ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., ABAJO, ARRIBA, ABAJO y SALTO. Si lo has hecho bien leerás las palabras Debug Mode. Esto activará el truco para saltar los niveles. Ahora lo único que debes hacer para avanzar es pulsar el botón L de la parte superior del pad.





Titan Wars

SEGA SATURN

Te vamos a dar una lista casi interminable de trucos que te va a permitie sacarle muchísimo jugo a este compacto para Saturn. Todos ellos se introducen con el juego pausado.

- Jugar el nivel de las cabezas:
DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., B, A, DCHA., START.

- Jugar en el nivel Fade to Black:
DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., X, Y, Z, Z, Y.

- Jugar en el nivel House Hunt:
DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., Y, A, DCHA., ABAJO.

- Jugar en el nivel Frost Byte:
DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., B, ARRIBA, DCHA., DCHA.

- Jugar en el nivel Chowder:
DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., Y, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, DCHA., C.

- Jugar en el nivel Horde:
DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., , C, ARRIBA, ABAJO.

- Jugar en el nivel Trench:
DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., DCHA., ABAJO, ABAJO.

- Para tener el máximo de vidas:
DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., B, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, Y.

- Ser invencible:
DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., B, ARRIBA, IZQ., IZQ., Y.

Hardcore 4X4



SEGA SATURN

- Otra manera de verlo:

Para poder cambiar la manera de ver las cosas, prueba a pausar el juego y pulsar DCHA., A, IZQ., IZQ., Y, ABAJO, ARRIBA, IZQ., IZQ.

Esto te permitirá ver los movimientos de tu coche como si estuvieras sentado en tu sillón delante de la televisón. El seguimiento de esta cámara no es muy bueno y puede hacerte más difícil las cosas pero, al menos, es divertido.

-Turbo infinito:

Comienza a jugar normalmente y, al igual que antes, pausa el juego y pulsa C, DCHA., A, Z, Y, C, A, DCHA.

De esta manera tendrás una velocidad muy alta durante todo la carrera.



Independence Day

PLAYSTATION

- Códigos de nivel:

Ve a la pantalla de opciones y selecciona el nivel de dificultad normal. Ahora, con la tarjeta de memoria introducida, selecciona "load game" e introduce el código que prefieras.

Washington: DBKMO
New York: GBKMX
Paris: LLSMX
Moscow: NL9MX
Tokyo: R39NF
Oahu: T59MX
Las Vegas: Z99MZ
Mothership: 399MH

Theme Park

PLAYSTATION

- 10 millones de $:

Introduce como "nickname" BOVINE y después, durante el juego, pulsa los botones CIRCULO, CUADRADO y X durante diez segundos. Podrás crearte el parque de atracciones de tus sueños, sin ningún tope. Dale alas a tu imaginación.



Tekken 2

PLAYSTATION



- Una nueva manera de ver las cosas:

Entra en el modo Arcade y accede a la pantalla de selección de personaje. Pulsa L1 y L2 hasta justo el momento antes de comenzar el combate . Es algo más complicado jugar de esta manera pero te va resultar muy curioso.



- Personajes en SD:

No preguntes, solo haz lo que te decimos. Igual que antes entra en la pantalla de selección de personaje y hasta que comience el combate pulsa SELECT.



NOTA: Estos dos trucos sólo los podrán realizar aquellos habilidosos que hayan conseguido finalizar el juego con todos los personajes. ¿Eres tú uno de estos monstruos de la lucha?

X2



SEGA SATURN

- Códigos de nivel:

Los passwords siempre vienen bien, pero en este juego vienen fenomal, verdad? Aquí tienes una buena lista con los códigos de las primeras fases que te serán, estamos seguros, de muchísima utilidad.



Nivel 2: 713 948
Nivel 3: 900 277
Nivel 4: 213 490
Nivel 5: 866 141
Nivel 6: 321 904
Nivel 7: 196 861
Nivel 8: 040 186
Nivel 9: 841 003

Command & Conquer

PLAYSTATION

Para tener un brillante "Covert Operations" y contar por lo menos con siete nuevos niveles introduce como código COVERTOPS en los discos NOD o GDI.

- Pantalla completa:

Presiona R1 + R2 + L1 + L2 + CIRCULO + CUADRADO en la pantalla "Start a new game" o introduce este código en la pantalla de passwords.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte.

Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, tengo el **Super Pang** de **Super Nintendo** desde hace muchísimo tiempo y me gustaría saber si hay algún truco escondido en el cartucho. Gracias.

Miguel Angel Gutierrez (Madrid)

Para comenzar en el nivel que prefieras pulsa L, R, R, L, Arriba y Abajo en la pantalla de selección. Sencillo y efectivo.

¡Hola! Me llamo Ramón Calle Baeza y tengo el **Mortal Kombat II** para **Game Gear.** ¿Tienes algún truco? Si lo tienes, por favor, dímelo. Gracias.

Ramón Calle Baeza (Ciudad Real)

Hemos encontrado éste, esperamos que te sirva. Para comenzar el juego con Jade pulsa dos veces Diagonal Arriba/Dcha. cuando el personaje pase justo al lado del interrogante de la montaña de Mortal.

¡Hola!, me llamo José Manuel y me gustaría que me dijérais los trucos del **FIFA 96** para muros invisibles, balón curvo, balón loco, súper potencia y stupid goal.

José M. Pacheco (Málaga)

Te ha quedado muy bien tu carta, José Manuel, pero por el momento no somos adivinos. Necesitamos saber qué consola tienes para contestarte. Vuelve a probar, pero esta vez no olvides poner ningún dato. ¡Y esto va por todos, eh!

¡Hola!, me llamo Antonio y quería saber si me podéis dar el truco de escoger pantalla en el **Sonic 2** para **MD**. Gracias.

Antonio

Ve al menú de opciones y escucha las melodías 19, 65, 09 y 17. Sonará un pitido. Pulsa Start y ve a la pantalla del título, matén presionado A y luego pulsa Start. Verás aparecer un nuevo menú en el que, además de elegir fase, podrás obtener algunas ventajas más.

Hola Yen, me llamo David y tengo 12 años. Me gustaría que me dijérais algún truco para el **Off World in Interceptor Exterme** para la **Sega Saturn.** Gracias.

David López (Almería)

Sentimos defraudarte pero Yen está muy ocupado y no puede contestarte en este momento. De todas formas no te vamos a dejar colgado, toma nota. Para poder obtener de la manera más sencilla el equipamiento necesario para ganar, ve a la pantalla de opciones y pulsa Cuadrado, X, círculo (6 veces) y L1. Si escuchas un ruido es que el truco ha funcinado. Ahora contarás con todo el dinero que quieras para derrocharlo a tu gusto.

Burning Road





PLAYSTATION

- Modo espejo:

Para multiplicar por dos todos los circuitos de este juego sólo tienes que seguir al pie de la letra nuestras indicaciones. Comienza una carrera en modo práctica. Nada más ponerte en marcha da media vuleta y no hagas caso a la palabra "Reverse" que verás en tu pantalla. Al poco tiempo se unirán a tu aventura otros competidores. Puede ser muy divertido.

Manx TT

SEGA SATURN

- SuperBikes:

En la pantalla de elección de modo de juego, en el menú principal, pulsa L, R, A, B, C, X, Y, Z todos al mismo tiempo. Escucharás un grito que confirmará que el truco ha funcionado.

Entra en la opción Saturn y escoge Super Bikes en la siguiente pantalla.

Rally Cross




PLAYSTATION

Introduce cualquiera de estos códigos como nombre (respetando los espacios) y prepárate para disfrutar de lo lindo.

vet me = Acceso a veteranos.
Im a pro = Acceso pro.
weeoo = Acceso al modo suicida.
fat tires = Grandes neumáticos.
no wheels = Volante invisible.
wheels = Vehículos invisibles.
stone = Incremento de la gravedad.
feather = Baja gravedad.
float = Como volando
banzai = Sin colisiones.

NBA in the zone 2

PLAYSTATION

- Equipo All Stars:

En la pantalla del título ilumina las palabras "Game Start" y pulsa L1 + R2 + SELECT + START. Verás cómo merece la pena. Podrás disfrutar de todo un equipazo como All Stars cuando juegues en la opción "Exhibition Mode".



Command & Conquer

SEGA SATURN

- Códigos de nivel:

PASSWORDS DE G. D. I.

Nivel 2	VW813MJH0
Nivel 3	94EFFHNDW
Nivel 4	BPGQN4C5
Nivel 5	400E4PB86
Nivel 6	JACHKEZY1
Nivel 7	4065IRFZM
Nivel 8	VXIASD3LT
Nivel 9	QBDJJPA1G
Nivel 10	QEYL9K844
Nivel 11	K8SG7RLV6
Nivel 12	1HEIDVE6C
Nivel 13	E5YGM8KX0



PASSWORDS DE N.O.D

Nivel 2	8KGA1BWY8
Nivel 3	C002FBB9W
Nivel 4	7KJQ9JF9E
Nivel 5	8KGA273U8
Nivel 6	K8SG511ZE
Nivel 8	KQ29VG7KX
Nivel 9	40J5ZFUBD
Nivel 10	F0D7TV6M
Nivel 11	4065J0YFP
Nivel 12	932AJS8ED
Nivel 13	ENZTUFXL0

Killer Instinct Gold

NINTENDO 64

- Todas las opciones:

No podíamos dejar un juego como éste de lado en una de las secciones más leídas de Hobby Consolas, pues sabemos que ya hay bastante gente que está deseando pillar trucos de este gran juego de lucha. Pues ahí van.

Cuando comience a parecer en tu pantalla el perfil de un personaje pulsa Z, B, A, IZQ., A, Z.

De esta manera disfrutarás de todas las opciones que te frece este "dorado" cartucho.





- Para jugar con Gargos:

No es tan difícil jugar con los jefazos. Repite la misma operación anterior: espera a que aparezca la silueta y pulsa Z, A, DCHA., Z, A, B. Fácil, fácil.



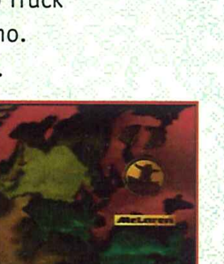
Need for Speed II

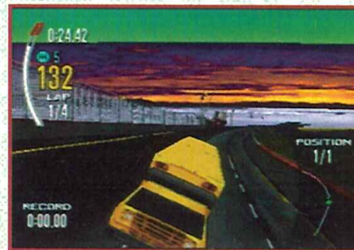
PLAYSTATION

- Códigos secretos:

Estos códigos transformarán tu vehículo de manera que no lo podrás casi ni reconocer. Si no te lo crees prueba tú mismo.

CITME = Coche a la vieja usanza.
VOVME = Volvo Wagoneer.
YJME = Jeep.
CRATME = Crate.
LCME = Deportivo.
BUSME = Bus.
BUGME = Volkswagon Bug.
ARMYME = Troop Carrier.
JEPME = Jeep Truck
LIMOME = Limo.
VANME = Van.
WAGOME = Covered wagon
QUATME = Gran American car.
OUTHME = Outhouse.
TRAMME = Coche tranvía.
SEMIME = Semi remolque.
BNZME = Mercedes Benz.
BEETME = Old Saab.
MAZME = Mazda Miata.
SNOWME = Quitanieves.
TREXME = T-rex.
LOGME = Tronco.





Crusader: No remorse

SEGA SATURN

- Passwords:

Nivel 2: FWQP
Nivel3: PLRQ
Nivel 4: SZNF
Nivel 5: TD5S
Nivel 6: J1BT
Nivel 7: K2CV
Nivel 8: N3DW
Nivel 9: M4FX
Nivel 10: X5GZ
Nivel 11: C6H0
Nivel 12: D7J1
Nivel 13: F8K2
Nivel 14: FGL3
Nivel 15: JFM4





Porsche Challenge

PLAYSTATION

- Nuevo menú de opciones:

Con el truco que te regalamos a continuación, vas a tener de golpe todas las de ganar en tus manos.

Pulsa CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO en la pantalla del menú principal y verás lo que pasa. Más fácil no podemos ponértelo.

Hola, me llamo Ramiro y me preguntaba si me podríais dar trucos o códigos para el **Desert Strike** de **Super Nintendo.** Gracias

Ramiro Ungil Montesinos (Zaragoza)

¡Cómo no!, todo tuyos:
Campaña 2: SCUD BUSTER 8ZL3H23
Campaña 3: EMBASSY CITY 93LLBR5
Campaña 4: NUCLEAR STORM 9R894JH
Diez hombres más: BS9JS27
Secuencia final: 99p55LM

Hola, tengo el **Earthworm Jim** de **Mega Drive** y es un poco como complicado. ¿Me podéis dar algún truco para elegir pantallas? ¡Gracias!

David Ruiz Torralbo (Gerona)

Comenzar en el nivel que prefieras es fácil. Comienza a jugar normalmente y en cualquier momento pausa y pulsa A + Izq., B, B, A, A + Dcha., B, B, A. Ya está.

Hola, me llamo Kevin Rodriguez Ortíz y os agradecería una barabaridad que me soplárais algunos trucos para **Air Combat** de **PSX**. Muchas gracias.

Kevin Rodriguez (Barcelona)

Antes de que aparezca la pantalla de carga de juego (fondo negro) pulsa Abajo + R1 + Círculo y no los sueltes. Si el truco se ha puesto en marcha el emblema de Air Combat cambiará.

Ahora pulsa Arriba, Izq., Abajo, Dcha. si quieres disfrutar de un nuevo y divertido juego.

Hola, me llamo Ezequiel y me pregunto si me podréis dar algún truco para el **Story of Thor** de **Mega Drive.** Muchas gracias.

Ezequiel Dominguéz (Asturias)

Como curiosidad te diré la manera de ver los cuatro mejores resultados obtenidos por algunos listillos. Pulsa B en la pantalla del título y, sin soltarlo, presiona Start. Te hará falta mucha práctica para superarlos.

Hola, soy un fanático de Hobby Consolas desde el primer número y me gustaría que me dijérais si es posible algunos passwords para el **Gargolyles Quest** de **Game Boy.** Muchas Gracias.

Lidia Laguna (Madrid)

Faltaría plus. Apunta.
Mundo 4: BTGL-RUDH
Mundo 5:TEWH-AZGL
Mundo 6: CINZ-4DRW
Mundo 7: 04UZ-LWG7
Mundo 8: EEWY-LNAT

Hola, me llamo Miguel y me gustaría que me dijérais un truco para el **Shinobi** de **Master System** porque no consigo terminarlo por mucho que lo intento y lo he abandonado por completo hace tiempo. Gracias por vuestra ayuda.

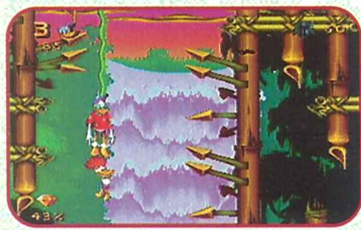
Miguel Dávila (La Coruña)

Te podemos ofrecer un truco para elegir fase que seguro te soluciona los problemas. Pulsa Diagonal Abajo/Izq. mientras matienes presionado el botón 2 en la pantalla de presentación y selecciona el nivel que prefieras.



Maui Mallard





SUPER NINTENDO

- Códigos:

Este es posiblemente uno de los trucos que más nos pedís. No podemos dejaros con las ganas de verlos. Aquí los tenéis.

Nivel 2: QVRBLP
Nivel 3: CNFJTS
Nivel 4: PHMBTT
Nivel 5: NFXDQH
Nivel 6: SXGDLG
Nivel 7: MDVCBQ
Nivel 8: HRTGDV



Fade to Black

PLAYSTATION

- Un par de passwords:

Ve a la pantalla de passwords y pulsa CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CIRCULO, TRIANGULO. Pulsa Start para aceptar el código y espera a que aparezcan las palabras "Invalid Code". Ignora esto y sal de la pantalla. Vuelve e introduce cuaquiera de estos dos passwords:

Escudo ilimitado: CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X.

Invencibilidad: TRIANGULO, X, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO.

Micromachines V3

PLAYSTATION

- 9 vidas:

Para tener más posibilidades de llegar al final del juego lo mejor es contar con muchas vidas. Para aumentar el número hasta 9 introduce como nombre CATLIVES en la opción de un jugador.

- Todos los circuitos:

Sí, sí, todos pueden estar al alcance de tu mano (y la de tus compañeros de diversión) si introduces como nombre GIMMEALL en el modo "Multi-Player".

- De todo un poco:

Todos estos códigos se introducen con el juego pausado. Tienen distintas consecuencias pero seguro que todas ellas te parecen geniales. No dejes de probarlos

- Cambiar el coche por un objeto: ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., DCHA., IZQ., IZQ.
- Objetos flotantes: TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, X.
- CPU lentos: CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X.
- Cámara: IZQ., DCHA., CUADRADO, CIRCULO, IZQ., DCHA., CUADRADO, CIRCULO.
- Doble velocidad: CUADRADO, X, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X, X, X, X.

Lost Vikings 2

PLAYSTATION

- Códigos de nivel:



Nivel 2- 1STS
Nivel 3- 2NDS
Nivel 4- TRSH
Nivel 5- SW1M
Nivel 6- WOLF
Nivel 7- B4RT
Nivel 8- K4RN
Nivel 9- BOMB
Nivel 10- WZRD
Nivel 11- BLKS
Nivel 12- TLPT
Nivel 13- GYSR
Nivel 14- B3SV
Nivel 15- R3TO
Nivel 16 -DRNK
Nivel 17- YOVR
Nivel 18- OV4L
Nivel 19- T1N3
Nivel 20- D4RK
Nivel 21- H4RD
Nivel 22- HRDR
Nivel 23- LOST
Nivel 24- OBOY
Nivel 25- HOM3
Nivel 26- SHCK
Nivel 27- TNNL
Nivel 28- H3LL
Nivel 29- 4RGH
Nivel 30- B4RD
Nivel 31- D4DY





Fighters Megamix

SEGA SATURN

- Música:

Para poder escoger el tipo de música que más te guste, dentro de lo opción de entrenamiento, accede a ella normalmente. Una vez que estés en el ring pulsa START y utiliza los botones L y R para cambiar de música.

Bueno, menos da una piedra...



Disruptor

PLAYSTATION

- Passwords:

X = Cruz
O = Círculo
C = Cuadrado
T = Triángulo

Chemical Factory: C O X O T T X O C X C
Rooftops: X T C O C X T O T T T T
Jupiter Station: T X T C O O X O X T C C
Triton: X O T O C T X X C O O T
Mars: O X O T X X C O O X T X
Antarctica: C O X T T O C T X T C T
IO: O C O X T T X O X T X X
Reactor: C X O O T X X C O T O O
Orbiting Habitat: C O X X C X T O C O T C
Dream: T T X X O O T T T C C O
Prison: O C T O X O C T X X O C
Fortress: T T X C T T O X O C X O.

- Energía y munición:

Durante la partida pulsa Select para hacer aparecer el mapa. Pulsa L1 para activar el "Real Time". Ahora prueba con estos códigos.

Munición: X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGUO, X, CIRCULO, TRIANGULO, X.

Energía: TRIANGULO, X, X, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO.

Virtua Cop 2



SEGA SATURN

- Nuevo menú de opciones:

Pon la Virtua Gun en el puente del primer pad y usa el segundo mando para presionar ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, A, X, B, Y, C, Z en la pantalla del título. Aparecerá ante ti un nuevo menú de opciones en el que podrás escoger, entre otras cosas, un nuevo arma con disparos ilimitados llamada Special.

- Modo "azar":

Pon un mando en el segundo puente. Entra en la pantalla de opciones, ilumina EXIT y, presionando ABAJO, pulsa START. Ahora ilumina ARCADE y pulsa START mientras mantienes el botón R pulsado. Elige el nivel.

Si lo has hecho bien podrás disfrutar de toda la diversión del azar porque este será el responsable de todos los personajes.

Final Fantasy

PLAYSTATION

- Dinero fresco:

Ve al primer pueblo (Mancharia) y sitúate en la esquina superior derecha de la casa. Pulsa X cuando estés en frente del reloj. Esto te dará la cartilla del banco. Gasta todo lo que tengas hasta que no te quede absolutamente nada. Ahora vuelve donde encontraste la tarjeta del banco y pulsa de nuevo X. Encontrarás otra tarjeta pero con $0,00 de crédito. Aunque veas esto, tu poder adquisitivo será ilimitado.



Rebel Assault 2

PLAYSTATION

- Passwords:

No, no se trata de una lista ilimitada de códigos. Con sólo estos tres passwords tienes todo el juego en tus manos.

Cada uno de ellos te permitirá elegir cualquier fase de los distintos niveles de dificultad.

Utilízalos cuando más te interese pero, eso sí, recuerda que

X = Cruz
O = Círculo
C = Cuadrado
T = Triángulo

Poca dificultad: X O X O X T
Media dificultad: X C T T X T
Mucha dificultad: X O C T X T



Mr. Bones

SEGA SATURN

- Selección de nivel:

Para hacer tus sueños realidad ve a la pantalla del menú principal y pulsa, utilizando los botones superiores, la siguiente combinación: R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, R. Si lo has hecho correctamente aparecerá ante ti una nueva pantalla en la que podrás elegir el nivel en el que prefieras comenzar. Esta es, sin duda alguna, la mejor forma de terminar de una vez por todas con tus problemas.

¡Hola! Tego una **Mega Drive** y el juego **Combats Cars.** Me gustaría saber algún truco para este juego (si puede ser elegir nivel, mejor). Gracias por anticipado.

Sergio Ramos (Valencia)

Deseo concedido. En la pantalla de opciones pon el cursor a la altura de Exit y pulsa A, B, C y Starts. Si el truco ha funcionado la palabra "Cheat" aparecerá en la pantalla. Elige nivel pulsando Dcha. e Izq. cuando aparezca el circuito en el que vas a comenzar.

Hola amigos de Trucos a la carta. Esta sección me parece una gran idea y me he animado a escribir. Me gustaría que me diérais un truco para el **Mercenary Force** de **Game Boy.** Gracias.

Enrique Sirera (Granada)

Para comenzar con 50.000 yens pulsa A, B, Abajo y Select al mismo tiempo en la pantalla del título. Dinerito fresco para ti. ¡Gástatelo con cuidadín!

Hola, me llamo Goyo y tengo un problema con el **Probotector** para Super **Nintendo.** ¿Me podríais dar algunos trucos? Gracias.

Goyo Sánchez Sánchez (Ciudad Real)

Cómo no. Para contar desde el principio con treinta vidas extra pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, B, A y Start en la pantalla del título. Seguro que con esta ventaja el juego no se te resiste.

Hola amigos de trucos a la carta. ¿Me podríais decir trucos para el **Super Return of the Jedi** para mi **Super Nintendo**? Felicidades por esta sección de la Hobby.

David Sánchez Ruesca (Zaragoza)

Hombre, pues no se... Bueno, anda, apunta. Para tener siete continuaciones pulsa A, B, A, Y, A, X en cuanto aparezca la pantalla de presentación de la manera más rápida que puedas.

Hola, me llamo José Manuel y necesito que digáis cualquier truco par el **Total NBA'96** de **PlayStation.** Muchas gracias.

José Manuel Perez (Madrid)

Para acceder a los equipos de las temporadas 94/95 y 95/96 de los All-Start ve al modo "Exibition" y pulsa R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2 para 94/95 y R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2 para 96/97. Ahora quita el "Of" de la opción All-Star y comienza a jugar.

¡Hola!, me llamo Cesar y quisiera saber si hay algún truco para el juego de **Super Nintendo** llamado **Hagane**. Gracias.

Cesar Solana (Cáceres)

Para conseguir continuaciones infinitas ve a la pantalla de opciones y escucha estas melodías en este orden: 9, 8, 7, 6.

Tengo un problema con el **Mickey Mania** de **Mega CD.** Me resulta muy difícil y no puedo terminarlo. ¿Hay algún truco que me pueda ayudar? Gracias.

David García (Córdoba)

Para seleccionar nivel en este juego ve a la pantalla de opciones, selecciona Sound Test e introduce
Music: CONTINUE
FX: APPEAR
Speech: TAKE THAT



HANG PILOT

Aprendiendo a volar

Konami sigue empeñada en sorprendernos a base de lanzamientos tan originales como espectaculares. Esta vez ha conseguido rizar el rizo con su nuevo arcade. Nada menos que un simulador de ¡ala delta! Así como suena. Para ello ha creado una máquina que se une al estilo de las «Alpine Racer», «Wave Runner» o «Propcycle», en las que el jugador debe utilizar su cuerpo para manejar el aparato en cuestión.

En esta ocasión, y en vista de la complicación que supone simular el manejo de un ala delta, Konami ha ideado un curioso mueble que consta de una plataforma, en la que se apoyan las piernas y una barra en forma de 'u' a la que el jugador debe agarrase de manera similar a cómo lo haría en un ala delta real.

Con la plataforma inferior se maneja la dirección mientras que la barra, que puede moverse hacia adelante y hacia atrás, sirve para acelerar a frenar variando la inclinación y, por lo tanto, controlar la altura.

Como véis, una idea más que ingeniosa cuyo fin es transmitir las sensaciones de un vuelo con ala delta en perfecta sincronización con las imágenes que la pantalla nos va

El juego cuenta con cuatro perspectivas a elegir, aunque ésta que véis a la derecha es la más común y la que ofrece la máquina por defecto.









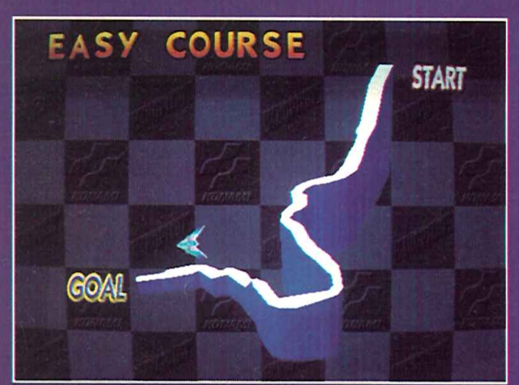
Aquí tenéis un ejemplo práctico de como manejar este curioso ala delta. Con los brazos marcamos la velocidad y la altura, y con las piernas controlamos la dirección.

mostrando durante el juego.

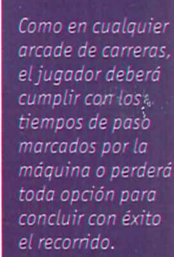
¿Y qué es lo que hay que hacer? Pues surcar los aires a través de diferentes recorridos, sorteando los obstáculos, y tratando de llegar a la meta en el menor tiempo posible y antes que los rivales.

Sin duda alguna la mayor virtud de este juego, es que ha conseguido que la sensación de ir surcando los aires sea bastante real, en parte por la suavidad de los movimientos, y parte por lo que cuesta manejar nuestro ala delta virtual: os aseguramos que a veces hay que hacer verdaderos esfuerzos para enderezar el vuelo o evitar colisionar contra una montaña.

Por otro lado, el juego cuenta con tres pilotos diferentes, cada uno con su particular nivel de pericia, y otros tantos circuitos, a cual más complicado. Para que no falte de nada, después de cada recorrido la máquina se encargará de ofrecer la repetición completa de lo acontecido para advertir posibles fallos en la trayectoria y tratar después de corregirlos. La verdad es que se trata de una experiencia curiosa que merece la pena que probéis.











Como en cualquier arcade de carreras, el jugador deberá cumplir con los tiempos de paso marcados por la máquina o perderá toda opción para concluir con éxito el recorrido.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

THE HOUSE OF THE

PREPÁRATE A MORIR DE MIEDO

Los juegos de disparo siempre tienen un buen puñado de admiradores en los salones, por eso no es extraño que este juego esté causando furor desde su llegada a nuestro país. Y es que, además de pertenecer a este género tan solicitado, Sega presenta un argumento de lo más terrorífico ambientado en los años 30, con todo tipo de zombies, monstruos, criaturas infernales y demás amenazadores bichos. Ni que decir tiene que Sega explota al máximo esta circunstancia, presentando una realización técnica de lujo (con el todavía muy aprovechable Model 2) que se recrea en escenarios tétricos y bien ambientados, y sobre todo en los monstruos y zombies que presentan un aspecto impactante. Resulta impagable ver como estas criaturas de pesadilla van deshaciéndose en pedazos y salpicando toda la pantalla (con líquidos que pueden ser de distintos colores según el criterio del dueño del salón) según van recibiendo los disparos, haciendo bueno aquel mito que reza que para matar a estos bichos es necesarios dispararles varias veces. Es tal la variedad y cantidad de monstruos que parece que hayan hecho una recopilación de todas las películas de terror de la historia.

Pero tan importante como este aspecto, es el hecho de que Sega ofrece en este juego acción a raudales, sin dar un minuto de descanso, e incluyendo elementos interesantes como la obligación de afinar la puntería cuando hay un rehén de por medio, o la posibilidad de que cambie el argumento y el itinerario del juego dependiendo de a qué rehénes salvemos o a cuantos monstruos hayamos dejado escapar.

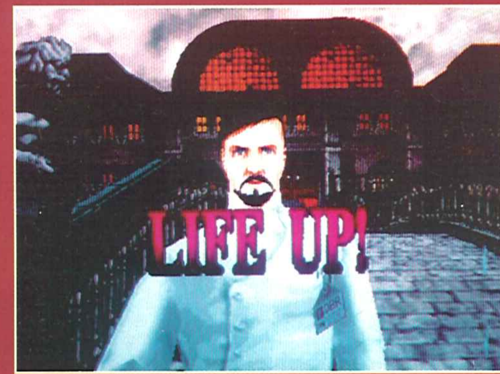
El atractivo cóctel se completa con la estética de película de los años 30 con que se ha impregnado a todo el programa y que le da un aire muy original.

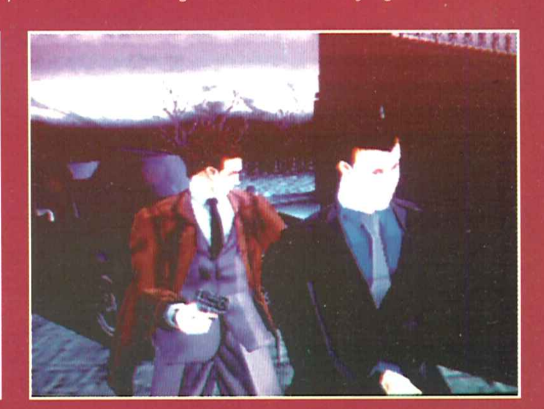
No perdáis un segundo, buscaos un amigo y limpiad esta mansión de seres despreciables. Os aseguro que lo vais a pasar en grande.



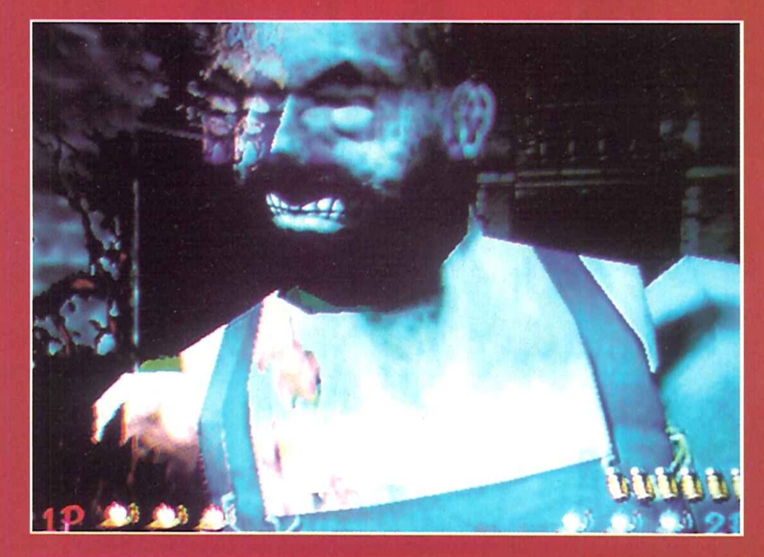
Los monstruos pueden aparecer por cualquier lugar de la pantalla. Al igual que en la serie «Virtua Cop», los movimientos de cámara son constantes, simulando el campo visual del protagonista, y proporcionando así un agradecido realismo al juego.







DEAD



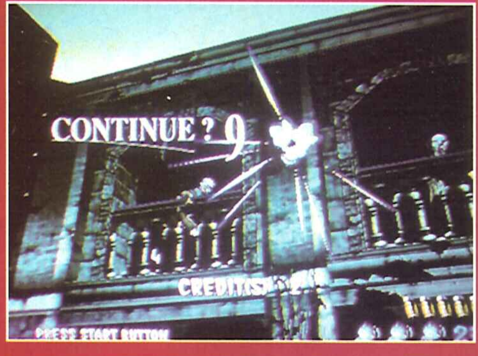




La participación de dos jugadores convierte al juego en un mano a mano de lo más divertido. Además, es la forma más conveniente de llegar lo más lejos posible en el juego.



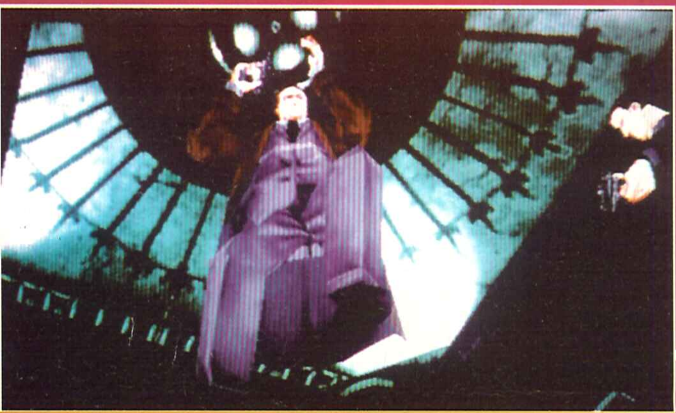












Los programadores han puesto especial empeño en dotar al juego de una atmósfera tenebrosa y sangrienta. Uno de los atractivos del juego es ver como los zombies se despedazan antes de caer abatidos por nuestros disparos.

CONCURSO CONCURSO CONCURSO CONCURSO CONCURSO CONCURSO CON

FIGHTERS MEGAMIX

Un conocidísimo personaje de Sega se ha colado en una de estas pantallas de «Fighters Megamix», pero en realidad no aparece en este sensacional juego de lucha. ¿Sabrías identificarlo?

Ten cuidado porque, como sabrás, en este juego participan luchadores de lo más curioso. Así que, presta mucha atención, pues los premios realmente merecen la pena.

PANTALLA 1



PANTALLA 4





SORTEAMOS 5 SEGASATURN Y 25 COMPACTOS DE «FIGHTERS MEGAMIX»



PANTALLA 2



PANTALLA 3



PANTALLA 5



PANTALLA 6



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación (valen fotocopias) con la respuesta correcta.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **CINCO** cartas, cuyos remitentes serán ganadores de una consola Sega Saturn y un juego de "Fighters Megamix" cada uno. A continuación se seleccionarán **VEINTE** cartas más que serán premiadas con un juego de "Fighters Megamix" cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar los sobres recibidos con fechas de matasellos entre el **25 de junio y el 28 de julio de 1997.**
4. La elección de los ganadores se realizará el día **1 de agosto de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS, S. A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....
....
Apellidos ....
....
Calle ....
....
Localidad ....
Provincia ....
Edad ...... C. Postal .... Teléfono ....
El personaje que no aparece en "Fighters Megamix" es: ....
.... y está en la pantalla número: ....

Envía este cupón con tus datos a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Fighters Megamix».



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:





CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
Teléfono (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
CATALOGO EN INTERNET:
http://www.divertiendas.com

DIABLITO	EL TORCAL	LA PAZ	ESTRENOS	HOBBY	NINSEGATI	BAT*MANX
Av. Constitución s/n, Ed. Gavilán, (95) 244 06 71, ARROYO LA MIEL (MALAGA)	José Palanca, 1, Urb. El Torcal, (95) 235 54 06, MÁLAGA	Clavel, 43, (956) 76 89 46, LA LINEA (CADIZ)	Emperatriz Eugenia, 24, (958) 29 40 07 GRANADA	Av. Salobreña, 30, (958) 82 57 67, MOTRIL (GRANADA)	Valdés Leal, 1, (957) 49 02 62 CORDOBA	Urb. Las Minosas, Ed. Velázquez s/n, (956) 63 03 44 ALGECIRAS (CADIZ)

venta domicilio



PLAYSTATION + CONTROLLER + DEMO 22,900

Producto	Precio
BOLSA + CONTROL + MEMORY	6,250
ARCADE STICK	9,500
MULTIPAD	5,500
CABLE RGB	2,490
RFV	3,500
VOLANTE VRFI	10,990
RATON	3,700
EURO AV.	5,800
JOYSTICK	9,990

Juego	Precio
CITY OF LOST CHILDREN	500 - 7,490
THE CROW	500 - 8,990
DARK FORCE (Carátula no disponible)	7,990
EXCALIBUR	500 - 9,490
INDEPENDECE DAY	7,990
IN. SUPERSTAR SOCCER PRO	500 - 8,990
NEED FOR SPEED 2	7,990
REBEL ASAULT 2	8,990
SUIKODEN	500 - 9,490
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	5,990
VIRTUA OPEN TENNIS	500 - 7,490











Juego	Precio
ADIDAS POWER SOCCER 97	7,990
AGILE WARRIOR	OFERTA 3,990
AIR COMBAT	OFERTA 3,990
ALIEN TRILOGY	OFERTA 3,900
ANDRETTI RACING	7,990
AREA 51	7,990
BATTLE STATIONS	7,990
BROKEN SWORD	6,990
BUST A MOVE 2	OFERTA 3,990
CARMAGE HEART	6,990
COMMAND & CONQUER	6,490
CONTRA	8,990
COOLBOARDERS	6,990
CRASH BANDICOOT	7,990
CYBERIA	OFERTA 3,990
DESTRUCTION DERBY	OFERTA 3,990
DESTRUCTION DERBY 2	7,490
DRAGON BALL Z	8,990
DRAGON HEART	8,990
EARTH WORTH JIM 2	OFERTA 3,990
EXHUMED	7,990
FIFA 97	7,990
FIRO & KLAWD	500 - 8,490
FORMULA 1	7,990
HEXEN	7,990
INTERNATIONAL MOTO X	6,990
JUPITER STRIKE	OFERTA 3,990
KING OF FIGHTER 95	6,490
KINGS FIELD	6,990
LITTLE BIG ADVENTURE	7,990
LOST VIKINGS 2	Puzzle Regalo 8,490
MADDEN 97	7,990
MONSTER TRUCK	Consultar
NHL 97	7,990
PANDEMONIUM	8,990
PO'ED	6,990
PORSCHE CHALLENGER	6,990
PROJET OVERKILL	8,490
RAYMAN	OFERTA 3,990
RESIDENT EVIL	5,490
RIDGE RACER	OFERTA 3,990
SAMURAI SHODOWN 3	6,490
SOUL BLADE	6,990
SOVIET STRIKE	7,990
SPACE JAM	8,990
SPEEDSTER	7,990
STAR GLADIATOR	OFERTA 3,990
STREET FIGHTER ALPHA 2	5,490
TEKKEN	OFERTA 3,990
TEKKEN 2	7,990
TENKA	Consultar
TILT	8,990
TOBAL N 1	6,990
TOMB RAIDER	9,490
TOSHINDEN	OFERTA 3,990
TOTAL NBA 97	6,490
TRASH IT	7,990
VIRTUAL POOL	7,990
WIPE OUT	OFERTA 3,990
X2	7,490




NINTENDO 64 + CONTROL PAD + CARTERA 29.900

Producto	Precio
MEMORIA 64	2,990
CABLE EXTENSION	1,990
MEMORY PAK	5,490
CABLE RF	2,990
CONTROLLER	5,490
CONTROLLERS ROJO, VERDE, NEGRO, AZUL Y AMARILLO	6.490
DOOM 64	Consultar
FIFA 64	10,490
INT. S. SOCCER PRO	12,990
KILLER INSTICT GOLD	9,990
PILOT WINGS 64	9,490
STAR WARS	10,490
SUPER MARIO 64	9,990
SUPER MARIO KART	9,990
TUROK	14,490
WAVE RACER 64	9,490

Precios validos salvo error tipografico. Ofertas y promociones validas hasta fin de existencias. Descuentos aplicables al precio marcado en los productos con etiqueta verde.

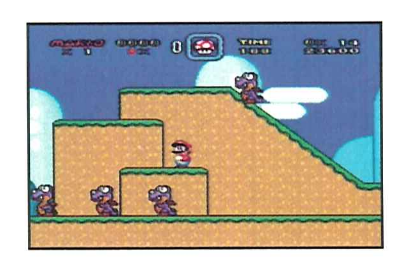


AL CINE
DIVER tienda
venta domicilio
Jacinto Benavente, 11
(95) 286 11 00 MARBELLA (MALAGA)
SANTUTXU
DIVER tienda
Trv. Iturriaga, 4
(94) 473 47 15
SANTUTXU (BILBAO)
FRAMA
DIVER tienda
Castelar, 53
(956) 66 98 56
ALGECIRAS (CADIZ)
MAVI 1
DIVER tienda
Paseo de los Tilos, 39
(95) 234 70 58
MÁLAGA
CASABLANCA
DIVER tienda
Av. J. S. El Cano, 156
(95) 229 76 97
MÁLAGA
RONDA
DIVER tienda
José María Castejo, s/n
(95) 287 08 80
RONDA (MALAGA)
FRANJU
DIVER tienda
A. Carrillo de Albornoz, 6
(95) 229 75 00
MÁLAGA
CARTAGENA
DIVER tienda
Paseo Alfonso XIII, 66
(968) 12 16 78
CARTAGENA
MAVI 2
DIVER tienda
La Unión, 77
(95) 236 12 30
MÁLAGA
LA CORUÑA
DIVER tienda
San Jaime, 30
(981) 24 01 23
LA CORUÑA
SEGA SATURN
SEGA SATURN + TOMB RAIDER
+ CONTROL PAD
+ DEMO
24,900
CABLE RF 4,990
VIRTUAL STICK 6,990
6 PLAYER ADAP. 6,490
ARCADE RACER 9,990
CONTROL PAD 4,990
BACKUP MEMORY 7,990
FIGHTERS MEGAMIX 9,490
INDEPENDECE DAY 8,990
KING OF FIGHTER 95 9,490
MANX TT 9,490
PANDEMONIUM 8,490
SHINING THE HOLY ARK 9,490
SKY TARGET 9,490
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 5,990
ALIEN TRILOGY 5,990
AMOK 9,490
ANDRETTI RACING 7,990
AREA 51 7,990
BLACK FIRE OFERTA 3,990
BUG TOO! 9,490
COMMAND & CONQUER 6,490
THE CROW 8,990
DARK SAVOIR 9,490
DAYTONA USA OFERTA 3,990
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP OFERTA 4,990
DEF CON 5 OFERTA 3,990
DOOM 7,990
DRAGON BALL Z 7,990
DRAGON HEART 8,990
EARTH WORTH JIM 2 OFERTA 3,990
FIFA 97 8,990
FIGHTING VIPERS OFERTA 4,990
FRANKEISNTEIN 6,990
GHEN WARS OFERTA 3,990
HEXEN 7,990
IRON BLOOD 8,990
JUNGLA DE CRISTAL 8,990
KARTS 9,490
LOST VIKINGS 2 8,490
Puzzle Regalo
MADDEN 97 8,990
MASS DESTRUCTION 9,490
MR. BONES 9,490
NHL 97 8,990
NIGHT OFERTA 4,990
RAYMAN OFERTA 4,490
SCORCHER 9,490
SEGA RALLY 5,990
SHINING WINDOW OFERTA 4,990
SKELETON WARRIORS OFERTA 3,990
SONIC 3D 9,490
SPACE JAM 8,990
STARFIGHTER 3.000 8,990
STREET FIGHTER ALPHA 2 5,490
SATURN BOMBERMAN 9,490
THREE DIRTY DWARVES 9,490
TOMB RAIDER 7,990
TORICO 9,490
ULTIMATE MORTAL KOMBAT OFERTA 7,990
VIRTUAL COP 2 OFERTA 4,990
VIRTUAL FIGHTER KIDS OFERTA 4,990
VIRTUAL POOL 7,990
WORLD WIDE SOCCER 5,990
MEGA DRIVE
14.990
PACK MEGA 6: CONSOLA + CONTROL PAD + GP + SONIC + SOCCER + S.MONACO + COLUMNS + REVENGE OF SHINOBI + STREET OF RAGE
PAD II 6 BOT. 3,990
FIGHTER STICK MD6 2,490
BONKER OFERTA 3,990
BUGS BUNNY 9,490
DAFFY DUCK OFERTA 3,990
ECCO OFERTA 3,990
FIFA 97 7,990
INT. SOCCER DELUXE 7,490
LIGHT CRUSADER OFERTA 2,990
LOTUS TURBO OFERTA 2,990
MADDEN 97 7,990
MICROMACHINE MIL. 7,990
NBA LIVE 97 7,990
NHL 97 7,990
PINICHIO 5,900
POCAHONTAS 8,900
POWER RANGER OFERTA 3,990
ROAD RASH 2 OFERTA 2,990
SAMURAI 5,990
SOLAIL OFERTA 3,990
SONIC 3D 9,490
STORY OF THOR OFERTA 4,990
SUBTERRANIA OFERTA 3,990
TAZ IN ESCAPE OFERTA 4,990
ULTIMATE MORTAL K. OFERTA 4,990
VIRTUA FIGHTER 2 8,990
SUPER NINTENDO
SUPER MARIO STAR PACK 16,990
DONKEY KONG 3 9,490
D. KONG COUNTRY OFERTA 5,990
DRAGON BALL Z 11,990
EARTH WORTH JIM 2 OFERTA 3,990
FIFA 97 7,990
ILUSION OF TIME OFERTA 5,990
I.S. SOCCER DELUXE 10,990
KILLER INSTINCT OFERTA 6,990
LOST VIKING 2 7,990
MARVEL HEROES 9,990
REVOLUTION X OFERTA 2,990
SPAWN OFERTA 4,900
STREET FIGHTER 2 OFERTA 5,990
TERRANIGMA 9,990
ULTIMATE M. KOMBAT OFERTA 4,990
VAMPIRE KISS OFERTA 6,990
GAME BOY
12,990
GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND
G.B. POCKET 8,990
ANIMANICS 6,990
DONKEY KONG OFERTA 3,990
DONKEY K. LAND OFERTA 3,990
F1 RACE OFERTA 2,990
FIFA 97 5,990
KILLER INSTICT OFERTA 3,990
KING OF FIGHTER 5,990
MEGAMAN OFERTA 2,990
SOCCER 5,490
STREET FIGHT. 2 5,590
STAR WAR OFERTA 3,990
S. MARIO LAND OFERTA 3,990
S. MARIO LAND 2 OFERTA 3,990
TINTIN 5,900
TOSHINDEN 5,990
TOY STORY 5,900
WAVE RACE 5,990
ZELDA OFERTA 3,900

SUPER MARIO WORLD

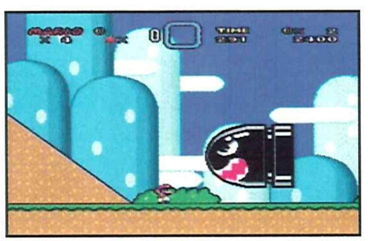
El mundo más divertido

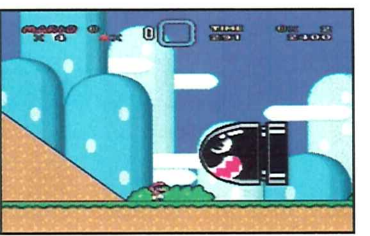
«Super Mario World» fue uno de los primeros juegos que acompañó el lanzamiento de Super Nintendo en todo el mundo, y a pesar de los años transcurridos desde entonces sigue siendo uno de los mejores y más entretenidos videojuegos de la historia. Su argumento es sencillo: el malvado Bowser ha secuestrado a la princesa Toadstool y a los siete hijos del simpático dinosaurio Yoshi, y los ha encerrado en siete tenebrosos castillos guardados por los perversos vástagos de este villano. Mario y Luigi tendrán que recorrer un inmenso mapeado compuesto por siete grandes mundos como el valle del Donut, la Montaña de Vainilla, el Bosque de la Ilusión o La isla de Chocolate hasta llegar al Valle de Bowser para enfrentarse al villano en persona. En total, 96 enormes niveles donde Mario deberá emplear a fondo todas sus habilidades, ya que además de saltar también tendrá que agacharse, trepar, volar, montar en nubes o flotar por los aires gracias a la ingestión de un globo de helio. Sus ayudas tendrán forma de capas, setas de colores, monedas, estrellas mágicas o al propio Yoshi haciendo de jamelgo. El paso del tiempo no ha hecho perder a «Super Mario World» la frescura y calidad que le caracterizó desde su aparición. Es un cartucho que vale su precio en oro y da sentido a la palabra clásico, convirtiéndose en un plataformas realmente imprescindible en cualquier colección que se precie.

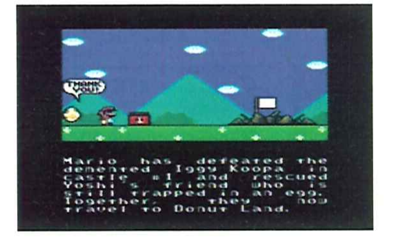


- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en nº: **10**
- Puntuación anterior: **97%**
- Nueva puntuación: **97%**
- Precio actual: **5.990 pts**





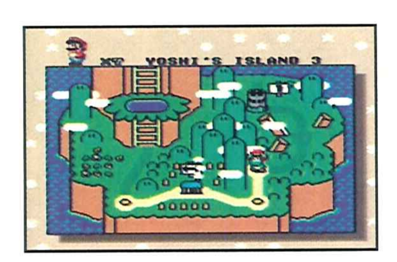






Balas gigantes, tortugas voladoras, avispas y un sin fin de enemigos intentarán impedir a Mario y a Yoshi el rescate de los suyos, pero con un poco de habilidad y dosis de paciencia lo conseguirán.











TRUCOS

Para encontrar el nivel "Top Secret"

Dirígete a la casa encantada del Valle del Donut con la capa puesta. Nada más entrar coge carrerilla y vuela hacia la izquierda hasta que veas una plataforma. Aterriza en ella y sigue hacia la derecha hasta caer en un lugar en el que hay 4 vidas extra además de una puerta. Atraviésala y acabarás el nivel tal cual, solo que en el mapa se abrirá ahora un nuevo camino que te conducirá a un Yoshi, dos flores y dos capas.

Para empezar con nueve vidas

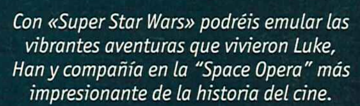
Nada más empezar, elige la opción de dos jugadores y vete a la pantalla del mapa. Una vez allí pulsa izquierda o derecha, dependiendo de si quieres que las vidas vayan a parar a Luigi o a Mario.

SUPER STAR WARS

Genial a la fuerza

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en nº: **18**
- Puntuación anterior: **94%**
- Nueva puntuación: **94%**
- Precio actual: **6.990 pts**





Con «Super Star Wars» podréis emular las vibrantes aventuras que vivieron Luke, Han y compañía en la "Space Opera" más impresionante de la historia del cine.









En estos momentos en los que se reestrena la trilogía más exitosa de todos los tiempos, nada mejor que rescatar esa joya de la programación que es «Super Star Wars». Estamos sin duda ante un juego que se adelantó a su tiempo, pues al jugarlo de nuevo nadie diría que fue programado hace años. Toda la intensidad de la película "La Guerra de las Galaxias" está reflejada a la perfección en este auténtico juegazo: los peligros de Tatooine, la escapada de la cantina de Mos Eisley, el rescate de la princesa Leia, el ataque a la Estrella de la Muerte y su destrucción final... El jugador se fundirá con Luke, Han Solo y Chewbacca dentro de esta auténtica "superproducción" que conjuga unos fabulosos gráficos con una enorme jugabilidad, y que está aderezada con la ambientación magistral que proporciona la música de John Williams. Además, la dificultad del juego es tal que garantiza largas horas de combates con blasters y sables de luz a lo largo de 15 fases, en las que también disfrutaremos de espectaculares fases motorizadas con el Modo 7 en todo su esplendor. En definitiva, un auténtico clásico de la programación, tan genial e intemporal como la propia película.





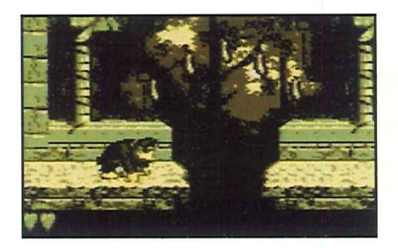


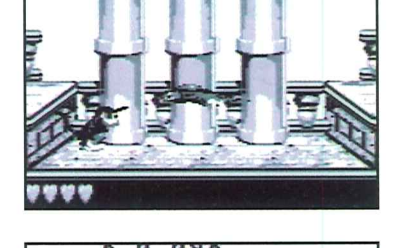
DONKEY KONG LAND

El plátano es fenomenal

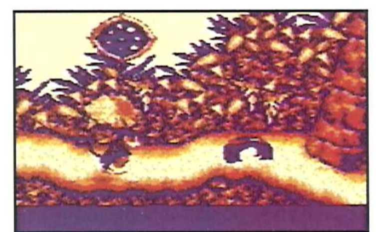


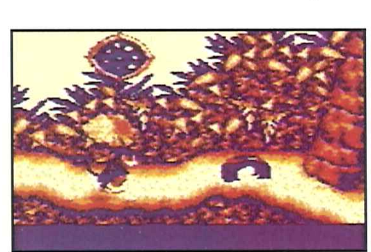
GAME BOY
Comentado en nº: **46**
Puntuación anterior: **94%**
Nueva puntuación: **92%**
Precio actual: **3.990 pts**

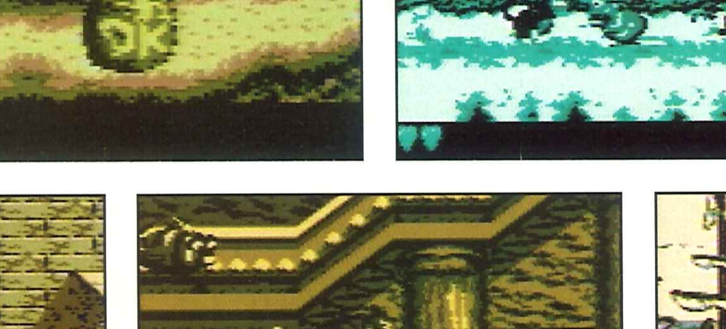


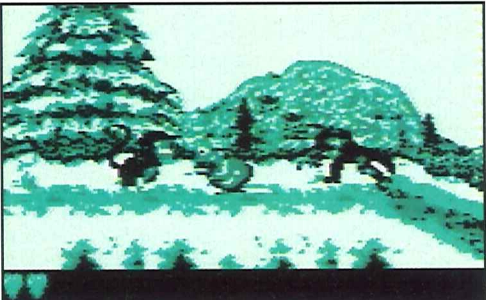


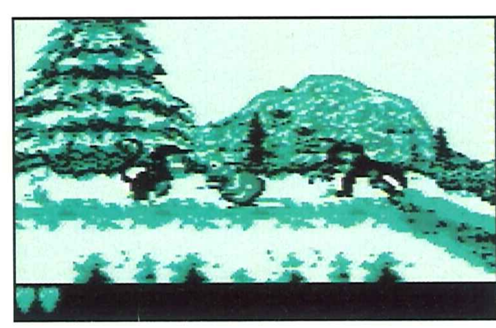
Si hay un personaje carismático y con solera en el mundo de los videojuegos, aparte de Mario y Sonic, es Donkey Kong. Por esta razón, la aparición de nuestro gorila favorito en los 8 bits estuvo cuidada al máximo. «Donkey Kong Land» es un juego divertido que sorprende por la estupenda animación de los protagonistas, Donkey y Diddy, y por su perfecta adecuación al formato de Game Boy. Este excelente plataformas no tiene nada que envidiarle a su hermano mayor de Super NES, pues se reelaboró para lograr un nuevo juego que esconde un montón de sorpresas pero que conserva toda la calidad del original. La búsqueda de los plátanos robados se convierte en una divertida y peligrosa exploración de los cuatro mundos que forman el mapeado del juego, donde encontraremos cientos de enemigos, ítems, accesos a niveles secretos y malvados jefes finales . Las fases transcurrirán en todo tipo de escenarios, desde cumbres montañosas a frondosos bosques, pasando por las profundidades marinas. En determinados momentos tomaremos el control de dos amigos de Donkey, Expresso y Rambi, que nos ayudarán en nuestra larga misión. Por último, el simpático detalle del color amarillo banana que tiene el cartucho redondea este completo juego, haciendo de «Donkey Kong Land» una de las mejores inversiones para alimentar a vuestra hambrienta Game Boy.

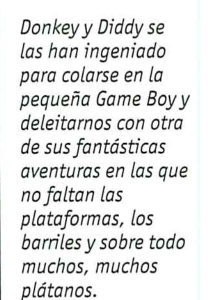












Donkey y Diddy se las han ingeniado para colarse en la pequeña Game Boy y deleitarnos con otra de sus fantásticas aventuras en las que no faltan las plataformas, los barriles y sobre todo muchos, muchos plátanos.





C O N C U R S O

OverBlood

Te proponemos vivir una apasionante aventura en la que deberás desvelar un único misterio: ¿quién eres?
Pero antes queremos ponerte a prueba y retarte a averiguar si las siguientes afirmaciones sobre "OverBlood" son verdaderas o falsas.

Sorteamos 25 Juegos OverBlood para PlayStation

a) Durante el juego podemos asumir el control de tres personajes distintos.
b) Nuestro mayor enemigo es un robot llamado Pipo.
c) Rociíto es el nombre de nuestra acompañante femenina.
d) Esta apasionante aventura transcurre en el interior de un castillo medieval.
e) Los protagonistas pueden moverse libremente en un entorno tridimensional.

BASES DEL CONCURSO

1 Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón (o una fotocopia) con las respuestas correctas.
2 De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **VEINTICINCO**, que serán ganadoras de un juego de "OverBlood" para la consola PlayStation cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3 Sólo podrán participar los sobres recibidos con fecha de matasellos del **25 de junio al 28 de julio de 1997**.
4 La elección de los ganadores se realizará el día **1 de agosto de 1997** y sus nombres se publicarán en las páginas de la revista Hobby Consolas.
5 El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6 Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS, S.A.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: a) ______ , b) ______ , c) ______ , d) ______ , e) ______

Envíanos este cupón con tus datos a HOBBY PRESS, S. A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos, 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Over Blood»

La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones clubs intercambios cambios varios clubs

CAMBIOS

CAMBIO «Super Mario 64» de N64 por «Turok» o «Star Wars». Sólo Granada. Llamar a partir de las 15'00 horas. Preguntar por Jorge.TF:958-13.47.04.

CAMBIO Megadrive con 22 juegos, un mando y un adaptador Master System y un juego. Todo en muy buen estado por PlayStation con un mando. Preguntar por Samuel. Llamar a partir de las 19'00 horas.TF:93-392.25.46.

CAMBIO «Resident Evil» por uno de estos juegos: «Crash Bandicoot», «NBA Live'97», «Tomb Raider», «Fifa'97» y «Final Doom». Preguntar por Raúl.TF:981-48.08.91.

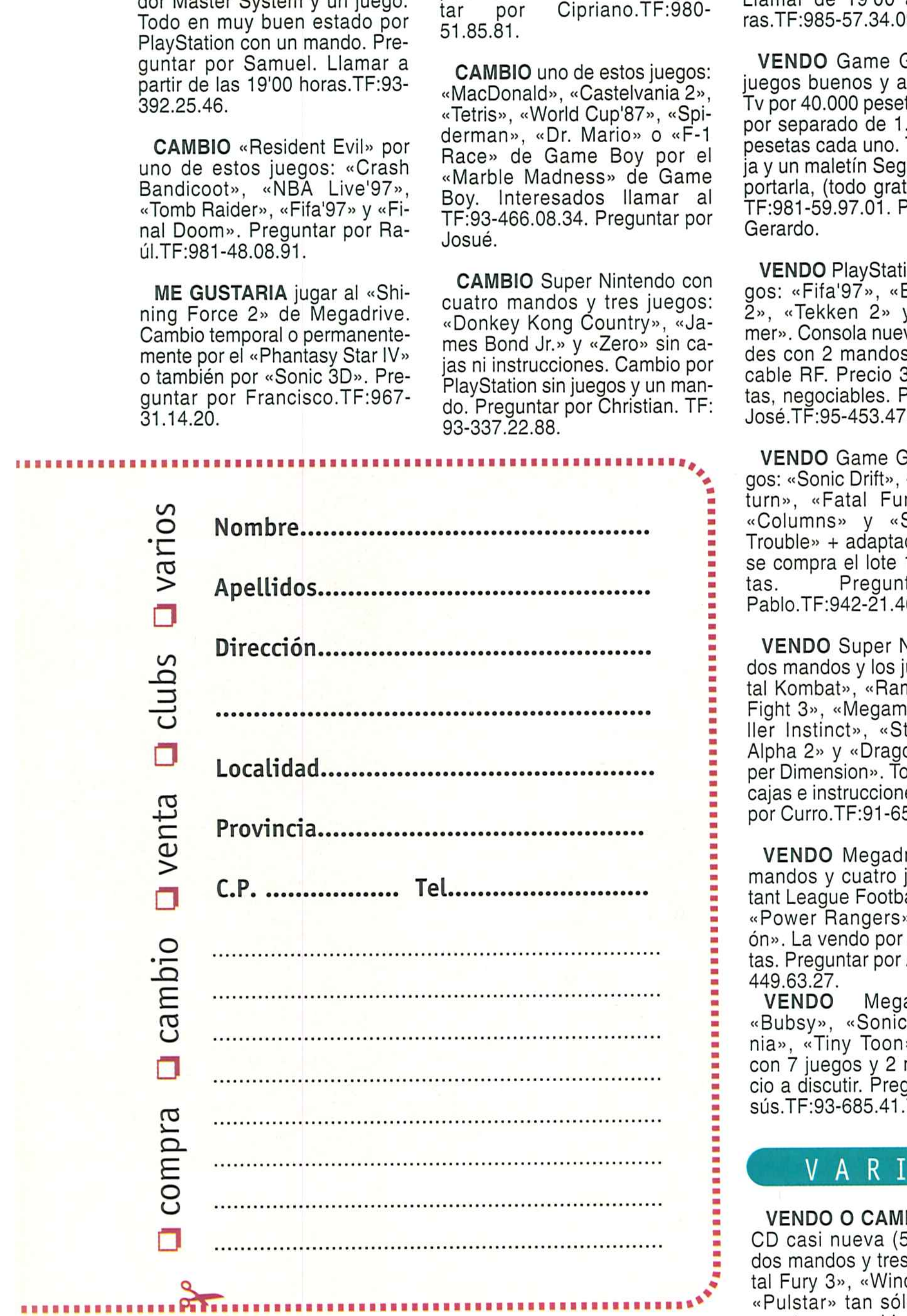
ME GUSTARIA jugar al «Shining Force 2» de Megadrive. Cambio temporal o permanentemente por el «Phantasy Star IV» o también por «Sonic 3D». Preguntar por Francisco.TF:967-31.14.20.

CAMBIO el juego «Super Street Fighter 2» de Megadrive por «Mortal Kombat». Llamar de 21'00 a 22'00 de la noche. Preguntar por Mateo.TF:985-50.74.16.

CAMBIO juego «Némesis» de Game Boy por «Mortal Kombat 2 o 3». Llamar por las tardes a partir de las 5'00 horas. Preguntar por Cipriano.TF:980-51.85.81.

CAMBIO uno de estos juegos: «MacDonald», «Castelvania 2», «Tetris», «World Cup'87», «Spiderman», «Dr. Mario» o «F-1 Race» de Game Boy por el «Marble Madness» de Game Boy. Interesados llamar al TF:93-466.08.34. Preguntar por Josué.

CAMBIO Super Nintendo con cuatro mandos y tres juegos: «Donkey Kong Country», «James Bond Jr.» y «Zero» sin cajas ni instrucciones. Cambio por PlayStation sin juegos y un mando. Preguntar por Christian. TF: 93-337.22.88.



Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

VENDO juegos de Megadrive: «Mercs y Eternal Champions» por 3.990 pesetas, «Fifa'96 y NBA Live'96» por 5.990 pesetas, «Sonic, Batman Returns y Galaxy Force 2» por 2.000 pesetas y muchos más. Preguntar por Emilio (hijo). Sólo Asturias. Llamar de 19'00 a 21'00 horas.TF:985-57.34.094.

VENDO Game Gear con 10 juegos buenos y adaptador de Tv por 40.000 pesetas. O juegos por separado de 1.500 a 3.000 pesetas cada uno. Todo con caja y un maletín Sega para transportarla, (todo gratis). Llama al TF:981-59.97.01. Preguntar por Gerardo.

VENDO PlayStation con 4 juegos: «Fifa'97», «Bust a Move 2», «Tekken 2» y «Warhammer». Consola nueva de navidades con 2 mandos, 2 demos y cable RF. Precio 35.000 pesetas, negociables. Preguntar por José.TF:95-453.47.90.

VENDO Game Gear con juegos: «Sonic Drift», «Batman Returns», «Fatal Fury Special», «Columns» y «Sonic Triple Trouble» + adaptador. Oferta si se compra el lote 10.000 pesetas. Preguntar por Pablo.TF:942-21.46.81.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y los juegos: «Mortal Kombat», «Ramma», «Final Fight 3», «Megaman X3», «Killer Instinct», «Street Fighter Alpha 2» y «Dragon Ball Z Hyper Dimension». Todos ellos con cajas e instrucciones. Preguntar por Curro.TF:91-653.03.98.

VENDO Megadrive con dos mandos y cuatro juegos: «Mutant League Football», «Sonic», «Power Rangers» y «Rey León». La vendo por 25.000 pesetas. Preguntar por Arturo.TF:94-449.63.27.

VENDO Megadrive con «Bubsy», «Sonic», «Taz-Mania», «Tiny Toon» y Menacer con 7 juegos y 2 mandos. Precio a discutir. Preguntar por Jesús.TF:93-685.41.77.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Neo Geo CD casi nueva (5 meses) con dos mandos y tres juegos: «Fatal Fury 3», «Windhammers» y «Pulstar» tan sólo por 17.900 pesetas o cambio por PlayStation con o sin juegos. Preguntar por Dani.TF:93-731.44.93.

VENDO O CAMBIO Super Nintendo con siete juegos por 2.500 pesetas o cambio por PlayStation con un juego. Preguntar por Alex. Llamar a partir de las 16'00 horas.TF:973-23.16.33.

VENDO juegos para Nintendo 64: «Mario 64» por 7.500 pesetas y «Shadows of the Empire» por 8.000 pesetas o cambio los dos por «Turok». Sólo Málaga. Preguntar por Juan José.TF:952-44.90.06.

CAMBIO consola Super Nintendo con un mando y seis juegos. Entre ellos: «Killer Instinct» y «Mortal Kombat 2» por PlayStation con un mando. También vendo por 23.800 pesetas y juegos de Game Boy por 1.500 pesetas. Preguntar por Enrique.TF:91-850.82.58.

VENDO «Pilotwings 64» por 7.500 pesetas o lo cambio por «Shadows of the Empire» de Nintendo 64. Interesados llamar por la tarde de 7'15 a 9'30 de la noche. Preguntar por Mario.TF:91-437.62.61. Precio negociable.

CAMBIO juegos de Game Boy por juegos de PlayStation. Los juegos son: «Zelda», «Star Wars», «Dragon Heart», «Kirby» y «Donkey Kong Land». Preguntar por Rafael. Sólo Córdoba y alrededores.TF:957-19.05.45.

COMPRAS

COMPRO los juegos de PlayStation: «Destruction Derby 2» y «Jungla de Cristal». Preguntar por José Luis.TF:926-51.07.05.

COMPRO juego «Dragon Ball» para Megadrive. Que estén en buen estado. Precio a convenir. Preguntar por Christian.TF:96-267.83.28.

COMPRO juegos de PlayStation y de Game Boy y un mando de la PlayStation. Llamar de 8'30 a 11'00 horas. Preguntar por Antonio.TF:950-26.07.03.

COMPRO «Shining Force 2» de Megadrive. Precio a convenir. Si puede ser de Vigo la persona mejor. Interesados llamar al TF:986-48.24.56. Preguntar por Rubén.

COMPRO Megadrive con dos mandos y un juego por 4.000 pesetas y también compro Game Boy Pocket con un juego por 3.000 pesetas. Interesados llamar al TF:929-65.45.96. Llamar los fines de semana de 11'00 a 22'00 horas. URGENTE. Preguntar por Pedro.

COMPRO juegos de Master System 2 por 1.500 pesetas cada uno. Juegos como: «Mortal Kombat», «Aladdin», «Los Pitufos», «The Lion King», «Micro-machines», «World Cup USA'94» etc... Preguntar por Eugenio.TF:925-23.13.23.

COMPRO «Donkey Kong Country 2 y 3» de Super Nintendo. Preguntar por Juan Carlos. Llamar de 9'30 a 14'00 horas y de 15'30 a 18'30.TF:91-301.52.80.

COMPRO los juegos: «Theme Park», «Ultimate Mortal Kombat 3», «Story of Thor», «Striker» o «Virtua Fighter 2» de Megadrive. Precio negociable. Llamar a partir de las 15'00 horas. Preguntar por Gaspar.TF:976-14.28.30.

CLUBS

SOMOS un grupo de amigos que proporcionamos trucos de los juegos que quieras. Para pertenecer al club envíanos 500 pesetas, el nombre de la consola que tienes y tus juegos. Escribe a: Nicolás Leza Ramírez, c/Pérez Galdós, 12-4º Izda. 48010 -Bilbao- (Vizcaya).

CLUB MANGA con sorteos, concursos y algunos dibujos mangas. Escribir a: Pedro González Horcajo, c/Aguila, 31. 13240 -La Solana- (Ciudad Real). Mandad 50 pesetas al mes.

QUISIERA FORMAR un club de Sega donde intercambiaremos juegos, trucos, etc... Escribe a: Iago Gordillo Trigo, c/El Cura Pereira, 4-1º Izda. 15175 -Canal- (La Coruña). Te mandaremos tu papel del club.

ACABAMOS de formar un club para Megadrive. Tendrás tu propio carnet. Envianos tus datos y un sello de correos. Espero tu carta. Escribe a: José Francisco Tesón Bravo, c/Doctor Navarro, 18-1º D. 10500 -Vª de Alcántara- (Cáceres).

CLUB PLAYSTATION TRICKS para ser socio/a envía un pin cualquiera más 50 pesetas por truco que pidas. Tendrás un carnet y más sopresas. ¡Así de cañero! (Club serio). Escribe a: Desireé Cardona Iglesias, c/Puigixoriguer, 18-20 entlo 1º. 08004 (Barcelona).

LOS MAS "VICIAOS" ¿Queréis ser del mejor club? Se regalarán Super Nintendos, PlayStations y N64. Entraréis en un sorteo y si nos pides trucos te los daremos. El precio es de 300 pesetas. Escribir a: Ferrán Herrera Aparisi, c/Ramón y Cajal, 8 Esc. 4 8º E. 03003 (Alicante).

HOBBY CONSOLAS — Compra tus juegos en CENTRO MAIL y ahórrate 500 pta.

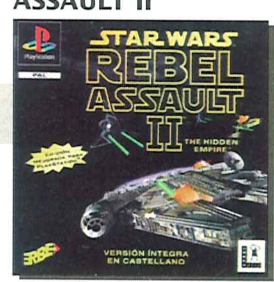


INT. SUPERSTAR SOCCER PRO

~~8.990~~ 8.490

RAGE RACER

~~6.990~~ 6.490

REBEL ASSAULT II

~~8.990~~ 8.490

ADIDAS POWER SOCCER INT. 97

~~7.490~~ 6.990

EXHUMED

~~7.990~~ 7.490

VANDAL HEARTS

~~8.990~~ 8.490

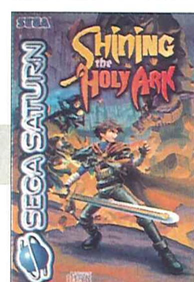

MEGA DRIVE
GAME BOY

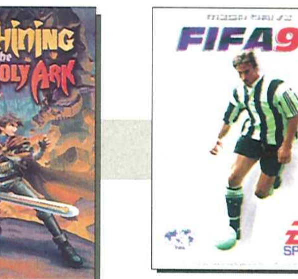
BOMBERMAN

~~9.490~~ 8.990

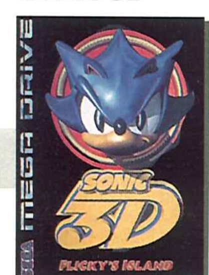
FIGHTERS MEGAMIX

~~9.490~~ 8.990

SHINING THE HOLY ARK

~~9.490~~ 8.990

FIFA 97


~~7.990~~ 7.490

SONIC 3D

~~8.990~~ 8.490

DONKEY KONG LAND 2

~~5.990~~ 5.490

EARTHWORM JIM 2

~~3.990~~ 3.490

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO 64

DONKEY KONG COUNTRY 3

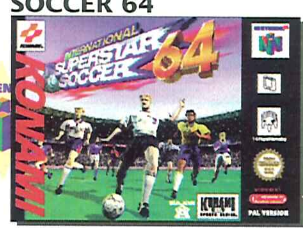
~~9.990~~ 9.490

KIRBY'S FUN PACK

~~9.990~~ 9.490

LOST VIKINGS II

~~7.990~~ 7.490

INT. SUPERSTAR SOCCER 64

~~13.490~~ 12.990

MARIO KART 64

~~9.490~~ 8.990

Rellena y envíanos este vale o ven a tu Centro MAIL más cercano

- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este vale al realizar la compra de lo que has seleccionado y te ahorrarás 500 ptas en tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
- ¡Corre!, Infórmate en el teléfono 902 17 18 19

CHBC

OFERTA VÁLIDA HASTA 31/07/97

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO (..........)
MODELO DE CONSOLA ....
PRODUCTO PEDIDO ....

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ URGENTE



¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde el número 60 hasta el 69.

Juego	Consola	HC núm.
3D Lemmings	PlayStation	63
Actraiser 2	Super Nintendo	60
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	Saturn	66,69
Amok	Saturn	68
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Assault Rigs	PlayStation	62
Athlete Kings	Saturn	65
Athlete Kings	Mega Drive	64
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
BattleArena Toshinden URA	Saturn	69
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade	PlayStation	62, 64
College Slam	Saturn	61
Command & Conquer	Saturn	69
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Cyberia	PlayStation	64
Cybersled	PlayStation	63
Christmas Nights	Saturn	68
Darius 2	Saturn	64
Darius Gaiden	Saturn	61
Dark Forces	PlayStation	69
Daytona USA	Saturn	66
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	63, 65
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Distruptor	PlayStation	68
Donkey Kong Country 3	Super Nintendo	65, 68
Doom	PlayStation	60
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	61
F-1	PlayStation	65
Fade to Black	PlayStation	67
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fifa'96	Mega Drive	61
Fighting Vipers	Saturn	65
Galactic Attack	Saturn	61
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyles	Mega Drive	67
Gex	PlayStation	62, 63, 69
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	60, 66
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62,63
Hagane	Super Nintendo	63
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64
In the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
Iron Blood	PlayStation	69
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Kid Klown	Super Nintendo	62
King of Fighters'95	PlayStation	67
Krazy Ivan	PlayStation	63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Legacy of Kain	PlayStation	68
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	60
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Madden'97	PlayStation	65
Magic Carpet	Saturn	64
Magic Carpet	PlayStation	62
Megaman X3	Super Nintendo	60
Micromachines'96	Mega Drive	62
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63, 64
NBA Jam Extreme	Saturn	66
NBA Live'96	PlayStation	61
Need for Speed,The	PlayStation	61, 65
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NFL Quarterback Club'97	Saturn	65
NHL Faceoff	PlayStation	62
Night Warriors	Saturn	64
Nights	Saturn	65, 66
Olympic Games	Mega Drive	61
Out Run	Saturn	64
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prehistorik Man	Super Nintendo	61
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67
Putty Squad	Super Nintendo	62
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Raging Skies	PlayStation	66
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer Revolution	PlayStation	61, 65
Rise 2	PlayStation	60
Robopit	PlayStation	65
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Sega Ages	Saturn	65
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
Separation Anxiety	Super Nintendo	60
Shadows of the Empire	N64	68
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	62
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61, 66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	SAT- MD	67
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Space Jam	PlayStation	66, 69
Spider	PlayStation	69
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Starblade Alpha	PlayStation	63
Story of Thor 2	Saturn	63, 67
Street Fighter Alpha	Saturn	62
Street Fighter Alpha	PlayStation	61
Street Fighter Alpha 2	PlayStation	66,67
Street Fighter Alpha 2	Saturn	64, 66
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Tekken 2	PlayStation	60,61,66
Tempest X3	PlayStation	68
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	Saturn	64
Theme Park	PlayStation	62
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tíbet	Game Boy	61, 65



Juego	Consola	HC núm.
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden Remix	Saturn	61
Track & Field	PlayStation	66
Triple Play'97	PlayStation	63
Turok	N64	68
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
Ultimate Mortal Kombat 3	Mega Drive	67
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61, 64, 66, 67
Ultimate Mortal Kombat 3	Super Nintendo	66
Vectorman	Mega Drive	63
Virtua Cop	Saturn	62
Virtua Cop 2	Saturn	68
Virtua Fighter 2	Saturn	60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Wayne's World	Super Nintendo	62
Wild Guns	Super Nintendo	65
Wild Woody	Mega CD	60
William Arcade's Greatest...	PlayStation	62, 65
Wipeout 2097	PlayStation	65
Worms	PlayStation	61
WWF	PlayStation	62, 67

Juego	Consola	HC núm.
X-Com	PlayStation	63
X-Men	Mega Drive	61
X-Men 2	Mega Drive	67
Yoshi's Island	Super Nintendo	66

Nº 66 Estalla el duelo

Nº 68 Los Guerreros de Plata

Nº 70 El Último Combate

Consigue ahora además tu vídeo de Dragon Ball con los números 66, 68 y 70 de Hobby Consolas.

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo, enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, (no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Además, si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes.

Tribuna Abierta

Según vuestras cartas o somos unos fieras que todo lo hacen bien, o no damos pie con bola. Está claro que no os ponéis de acuerdo para nada de nada. Y así es como nos gustáis a nosotros, con variedad de opiniones y siempre dispuestos a soltar una puyita... Aunque sea a vuestra revista preferida.

Gregorio Garrido Fernández (Valencia)

Sí, puntuáis muy alto los juegos de forma que los programadores creen que han hecho un buen trabajo, pero si pusiérais un setenta al «Mario 64» veríais como dentro de tres meses tendríamos una maravilla de juego por parte de Nintendo. Porque muchos de los que compran videojuegos se fijan en las revistas, y si decís que el «Mario 64» es una patata que no vale nada, muchos de estos compradores elegirían otro (pongo como ejemplo el «Mario 64» porque es genial).

Si no puntuárais fuerte los juegos, muchos no los comprarían, y si una compañía no vende, cae. Pero eso sí, sed un poco más agresivos, que los programadores se rompan la cabeza para deleitarnos con maravillas.

Al respecto de esto digo:

1) Si, puntuais muy alto los juegos de forma que los programadores creen que han echo un buen trabajo pero si le pusierais un setenta a el Mario 64 veriais como dentro de tres meses veriamos una maravilla de juego por parte de Nintendo 64 porque muchos de los que compran videojuegos se fijan en las revistas y si les decis que el Mario 64 es una patata que no vale nada muchos de estos compradores elegirian otro. (Pongo ejemplo de Mario 64 porque es genial)

2) Si no puntuarais fuerte los juegos muchos no los comprarian y si una compañia no vende cae.

3) Pero eso si ser un poco mas agresivos que los programadores se rompan la cabeza, para deleitarnos con maravillas.

En cuanto a la pregunta que planteais este mes; si puntuais demasiado alto los juegos o no, creo que no deberiais haber propuesto esta pregunta, por el simple hecho de que, si vosotros dudais sobre vuestra valoración en los juegos – que se supone que los estais probando a fondo, y sois los que más entienden de cada juego, sus compañias, etc.– como no vamos a dudar nosotros. Yo compro la revista cada mes precisamente porque no entiendo demasiado de todo este tema y al comprarla confio en que detrás de la revista en general, y en especial en los comentarios y valoraciones de juegos ha habido un gran trabajo por parte de profesionales que se dedican a esto y que son capaces de valorar un juego mucho mejor que cualquier lector que quizá nunca ha visto tal juego y que si incluso lo ha visto o lo ha jugado no es capaz de valorarlo razonable e imparcialmente como lo haceis vosotros, porque pienso que uno siempre defiende a su videoconsola y desprecia las demás.

Por eso creo que al hacer estas preguntas demostrais falta de confianza en vosotros mismos, aunque sólo lo hagais para tener la opinión de los lectores.– nuestra opinión–.

Francisco J. Pancorbo (Palma de Mallorca)

En cuanto a la pregunta que planteáis este mes, creo que no deberíais haber propuesto esta pregunta, simplemente porque si vosotros mismos dudáis de vuestra valoración de los juegos (que se supone que los estáis probando a fondo y sois los que más entienden de cada juego, sus compañías, etc.) cómo no vamos a dudar nosotros. Yo compro la revista cada mes precisamente porque no entiendo demasiado de todo este tema y al comprarla confío en que detrás de la revista en general, y en especial en los comentarios y valoraciones de los juegos, ha habido un gran trabajo por parte de los profesionales que se dedican a esto y que son capaces de valorar un juego mucho mejor que cualquier lector, que quizá nunca ha visto tal juego y que si incluso lo ha visto o lo ha jugado no es capaz de valorarlo razonable e imparcialmente como lo hacéis vosotros, porque uno siempre defiende a su videoconsola y desprecia las demás.

Por eso creo que al hacer esta pregunta demostráis falta de confianza en vosotros mismos, aunque sólo lo hagáis para tener la opinión de los lectores (nuestra opinión).

El obsesionado de los video-juegos desde Sevilla 5-6-97

Bien, Un Saludo para la mejor revista de España sin competencia alguna.

Sobre la pregunta del mes pasado ¿Creeis que puntuamos muy alto a los juegos? Bien pues vamos:

Para empezar no comprendo como puntuais al ManxTT de Saturn con 93 de diversion y 95 de Global y al Porche Challenge 95 y 95 respectivamente he jugado a los dos bastante tiempo, diciendo que el ManxTT bueno es verdad que tiene pocos circuitos ¿y que? el ManxTT no tiene ni comparacion con el Porche Challenge. el ManxTT es el mejor simulador que existe de momento en el mundo de los video-juegos

Tambien entre la igualdad a 95 de diversion entre Soulblade y Fighters Megamix yo le pondria un 97 o 98 al Fighters Megamix y dejaria igual al Soulblade, no me digas que un juego con 32 si 32 luchadores con multiples movimientos y golpes lo vas a comparar con uno de solo 10 luchadores ¡Vamos señores un poco de seriedad!

Bueno lo puntuais los juegos de Saturn (algunos) muy bajos en comparacion con los de Play, los de Ultra 64 estan bien

Un Saludo a la revista

mas CAÑONERA



Me he apostado 1.000 pelas asi que respondedla. Por favor gracias

El obsesionado de los videojuegos (Sevilla)

Para empezar, no comprendo como puntuáis al «Manx TT» de Saturn con 93 de diversión y 95 de global y al «Porsche Challenge» le ponéis 95 en ambos apartados. El «Manx TT» es el mejor simulador que existe de momento. Es verdad que tiene pocos circuitos, pero ¿y qué? No tiene comparación con el «Porsche Challenge». También ocurre algo similar entre el «Soul Blade» y el «Fighter MegaMix». Yo al segundo le pondría un 97 ó 98 y dejaría al «Soul Blade» con el 95, porque no me digáis que un juego con 32 luchadores -sí, 32- con sus múltiples movimientos y golpes lo vas a comparar con uno de sólo 10 luchadores. ¡Vamos señores, un poco de seriedad! Puntuáis demasiado bajo a los juegos de Saturn en comparación con los de PSX. Los de Ultra 64 están bien puntuados.

Alfonso Aguarón Turrientes (Burgos)

Yo no creo que valoréis mal los aspectos del juego, es decir, gráficos, sonido, jugabilidad y diversión. Pero el problema llega a la hora de hacer la valoración total. En mi opinión debería contar más la diversión que te pueda proporcionar un juego, que la calidad técnica del producto (que también es importante). Os voy a poner un ejemplo con el que creo que me vais a entender mejor. Hace unos 4 meses me compré el «Def Con 5» para PSX. Hay que reconocer que el juego tenía muchos detalles de calidad, que además venían avalados por una compañía tan importante como Psygnosis. Pero el problema era que el juego es un peñazo. Entonces me dije: "¿Porqué no ir a Centro Mail y cambiar mi juego por otro?" Así lo hice y me llevé el «Mickey's Wild Adventures». En el aspecto de gráficos y sonido podía no superar al «Def Con 5», pero no veas cómo me lo paso con él. Con esto quiero decir lo siguiente: es más importante que un juego te pueda dar horas y horas de diversión, que que otro te pueda hacer flipar 10 minutos con la presentación. Y para terminar, no sería mala idea que a la hora de valorar un juego contáseis con otro aspecto: el precio.

Hola, me llamo Alfonso y es la primera vez que escribo a la sección de TRIBUNA ABIERTA. Cuando el mes pasado vi el tema de "la valoración que les dais a los juegos" me pareció interesante transmitir mis ideas. Yo no creo que valoreis mal los aspectos del juego, es decir, gráficos, sonido, jugabilidad y diversión. Pero el problema llega a la hora de hacer la valoración total. En mi opinión deberían contar más la diversión que te pueda proporcionar un juego, que la calidad técnica del producto (que también es importante).

Os voy a poner un ejemplo con el que creo que me vais a entender mejor. Hace unos 4 meses me compre el Def Con 5 para PSX. Hay que reconocer que el juego tenía muchos detalles de calidad, que además venian avalados por una compañía tan importante como Psygnosis. Pero cual era el problema: el juego era un peñazo. Entonces me dije: "porque no ir al Centro Mail y cambiar mi juego por otro". Así lo hice y me lleve el Mickey's Wild Adventure. En el aspecto de gráficos y sonido podía no superar al Def Con 5, pero no veas como me lo paso con él.

Con esto quiero decir los siguiente: es más importante que un juego te pueda dar horas y horas de diversión, que que otro te pueda hacer flipar 10 minutos con la presentación.

Y para terminar, no seria mala idea que a la hora de valorar un juego contáseis con otro aspecto: el precio.

Anónimo (Málaga)

¿Que si puntuáis alto? ¡Que va! ¿A quién se se ha ocurrido eso? ¡¡Puntuáis altísimo!! Comprendo que queráis que la gente se compre consolas y juegos, pero vuestra principal misión es informar. El desfase en las puntuaciones ha llegado al extremo que la mayoría de los juegos supera el 80. ¿Qué enfermo se compra un juego que tenga 70 o poco más? Estos suelen tener una calidad pésima y una jugabilidad mediocre, cuando un 7 en el colegio es un notable. Sinceramente, he perdido la confianza en las puntuaciones de todas las revistas, me fijo más en otras cosas, y compro los juegos a ciegas. He llegado a comprar juegos de más de 90 y ahora los tengo encerrados en el baúl. Me gustaría poder mirar la revista y decir "¡¡Dios mío, un juego de 85, que pasada, este tengo que agenciármelo!!" Ni mucho menos quiero decir que los juegos son malos, pero tampoco son tan malas las notas 50, 60 o 70. Me gustaría tener todos los juegos, pero como no puedo quiero tener los mejores y según Hobby Consolas, todos los juegos son "los mejores".

¿Que si puntuais alto?
¡Que va; ¿a quien se le ha ocurrido eso? ¡¡Puntuais altisimo.!!
comprendo que querais que la gente se compre consolas, y juegos, pero vuestra principal misión es informar a vuestros compradores.
El desfase en las puntuaciones ha llegado a tal extremo que la mayoría de los juegos superan los 80, sin ningun merito. Que enfermo se compra un juego que tenga 70 o poco mas, estos suelen tener una calidad pesima, y una jugabilidad mediocre, cuando un 7 en el colegio es un notable, y yo saco un notable, y monto una fiesta.
Sinceramente he perdido la confianza en las puntuaciones de todas las revistas, me fijo mas en otras cosas, y compro los juegos a ciegas, he llegado a comprar juegos de mas de 90 (sobre) y ahora los tengo encerrados en el baúl, recogiendo polvo.
me gustaría poder mirar la revista y decir "¡¡Que mo!!" ¡un juego de 85!, que pasada, este tengo que agenciarmelo" y poder ahorrar con toda confianza para adquirir esa maravilla. Al comprarme un juego de 85 y comprobar, realmente flipando, que pasa el suficiente respando.
Ni mucho menos quiero decir que los juegos son malos pero tampoco son tan malas las notas 50, 60 o 70 (Buena) me gustaría tener [illegible] como no puedo, quiero tener los mejores

Gabriel Hernández (Valladolid)

La pregunta del mes pasado me da la oportunidad de expresar lo que pienso cada mes al leer las novedades: que me parece que muchas veces no sois justos con las puntuaciones que dáis. Yo, por ejemplo, me he comprado el «Shadows of the Empire» para Nintendo 64 y me ha parecido un título de lo más mediocre, al igual que el «Killer Instinct», pero vosotros les ponéis un 90 y un 89, que son notas altísimas. Me parece que estáis poniendo notas demasiado altas a los primeros juegos que han salido para N64 y que os estáis precipitando un poco al juzgarlos. ¿Si al primer juego que sale, el «Mario», le ponéis un 100, que váis a dejar para dentro de un año? Además, con las novedades de PSX pasa igual, no hay muchas que bajen del 85, y eso es una nota ya muy alta.

Yo no puedo comprarme todos los juegos de N64 porque son todos muy caros y quiero que al comprarme uno responda a lo que esperaba después de haber leído vuestro comentario. Por favor, pensad en que no somos ricos y que leemos vuestra revist para saber qué es lo que merece la pena comprarse de verdad.

Me a gustado bastante encontrarme con la pregunta del mes pasado porque me da la oportunidad de espresar lo que pienso cada mes al leer las novedades: que me parece que muchas veces no sois justos con las puntuaciones que dais.

Yo, por ejemplo, me he comprado el «Shadows of the Empire» para Nintendo 64 y me ha parecido un título de lo más mediocre, al igual que el «Killer Instinct», pero vosotros les ,poneis un 90 y un 89, que son notas altísimas.

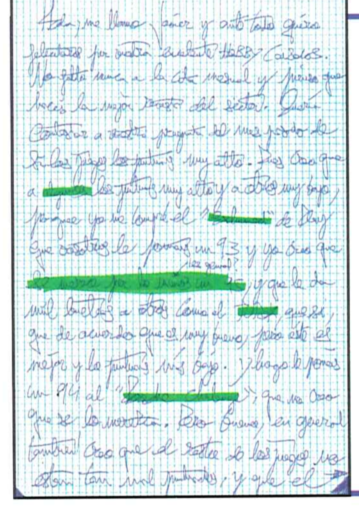
Me parece que estais poniendo notas demasiado altas a los primeros juegos que han salido para N64 y que os estais precipitando un poco al juzgarlos. ¿Si al primer juego que sale, el Mario, le poneis un 100, que vais a dejar para dentro de un año? Además, con las novedades de PSX pasa igual, no hay mychas que bajen del 85, y eso es una nota ya muy alta.

Yo no puedo comprarme todos los juegos de N64 porque a pesar de que hay pocos son todos muy caros (10.000, además del conocido TUROK que está a 15.000, una pasada) y quiero que al comprarme uno responda a lo que esperaba después de haber leido vuestro comentario. Por favor, pensad en que no somos ricos y que leemos vuestra revista, además de para enterarnos de las novedades, para saber qué es lo que merece la pena comprarse de verdad. No ibstante, no os penseis que es cosa vuestra sóllo, el resto de las revistas también lo hace. De todas formas, mucho ánimo que me gusta mucho la revista y se nota que sois unos pedazo de profesionales, solo que hay cosas que no comprendo.

Miguel Ángel García (La Coruña)

Me llamo Miguel y me he decidido a escribiros a la Tribuna para responderos a la pregunta que planteabais el mes pasado de si creemos que puntuáis muy alto los juegos, y he de deciros que creo que no. Por la siguiente razón: el análisis que hacéis de ellos es muy completo, como se puede comprobar al dividir el juego en varios apartados (gráficos, sonido, etc...). Y luego hacéis una especie de media entre todos los apartados, con lo que creo que la nota final es lo más aproximado a lo que realmente merece el juego. Además, tengo que reconocer que me he comprado muchos de los juegos que recomendáis y a los que poníais puntuaciones como 95 ó 96 («Soul Blade», «Porsche Challenge») y pienso que yo les hubiera puesto las mismas puntuaciones. Además, se supone que sois profesionales, que estáis todo el día viendo juegos y que tenéis muchos más juegos con los que contrastar que los que podamos tener acceso nosotros, los compradores normales. En fin, que estoy muy contento de leer vuestros análisis cada mes y me fío de ellos completamente.

Me llamo Miguel y me he decidido a escribiros a la Tribuna para responderos a la pregunta que planteábais el mes pasado de si lcreemosl que puntuáis muy alto los juegos, y he dedeciros que creo que no. Por la siguiente razón: el análisis que haceis de ellos es muy completo, como se puede comprobar al dividir el juego en varios apartados (gráficos, sonido, etc...). Y luego haceis una especie de media entre todos los apartados, con lo que creo que la nota final es lo más aproximado a lo que realmente merece el juego. Además, tengo que reconocer que me he comprado muchos de los juegos que recomendáis y a los que poníais puntuaciones como 95 0 96 («Soul Blade», «Porsche Challenge») y pienso que yo les hubiera puesto las mismas puntuaciones. Además, se supone que sois profesionales, que estais todo el día viendo juegos y que tenéis muchos más juegos con los que contrastar, que los que podamos tener acceso nosotros, los compradores normales. En fin, que estoy muy contento de leer vuestros análisis cada mes y me fio de ellos completamente.



Ricardo (Barcelona)

Creo que a algunos juegos los puntuáis muy alto y a otros muy bajo, porque yo me compré el «Exhumed» de PlayStation que vosotros le poníais un 93 y yo creo que se merece por lo menos un 95, y que le da mil vueltas a otros como el «Turok», que sí, que de acuerdo que es muy bueno, pero este es mejor y lo puntuáis más bajo. Y luego le ponéis un 94 al «Porsche Challenge», que no creo que se lo merezca. Pero bueno, en general también creo que el resto de los juegos no están tan mal puntuados, y que el nivel general es aceptable.

El próximo mes os vamos a dejar, libertad absoluta para que nos escribáis sobre el tema que más os motive.
Enviad vuestras cartas a:
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
San Sebastián de los Reyes.
28700 (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Rapapolvos general
De Dennis Rodman para casi todos

Voy a dar un repaso general: Primero para Crazy Laura. Pero vamos a ver, ¡tú eres una obsesa sexual que no te comes un rosco! Por si no lo sabes, Hobby Consolas es una revista de VIDEOJUEGOS y si quieres ver tíos en bolas te vas al videoclub de la esquina que es muy barato.

Ahora para Job, otro frustrado de la vida: ¿para qué demonios quieres conocer a la loca esa? ¡Hay que estar muy desesperado! Te daré su descripción física: 1,20 m. de altura y 90 kilos de peso, ojo marrón (sólo tiene uno) y pelo canoso; edad, 15 años.

Ahora me dedicaré a las consolas: no lloréis por vuestra marca, porque a ella le importáis un pepino, pero ¡hala, a seguir discutiendo como nenas para saber cual de las Spice Girls es mejor! (donde estén Héroes del Silencio y Aerosmith...).

Un capón para los nintenderos
De Gregorio Garrido Fernández

Quiero dejar bien claro esto: ¡es insoportable la soberbia de los Nintenderos! ¿Qué les pasaba cuando tenían la Nintendo de 8 bits? Ahora que tienen la Nintendo 64 se les ha subido a la cabeza. Nos hablan como ¡salve, mortales! y nadie les dijo nada cuando no estaban en la tierra, sino por debajo de casi todas las consolas. Al contrario, se les aceptaba. Tanto la PSX como la Saturn puede que no sean tan buenas gráficamente o en velocidad, pero a la hora de guardar información el disco va mejor. Intenta meter el «Broken Sword» de la PSX en la N64. Como le dobla en bits tendrá el doble de textos, y entonces el juego valdrá 20.000 pelas aparte de los gráficos. Creía que íbamos a apaciguar los ánimos con la N64 y va y se organiza una guerra. ¡Un capón bien fuerte para los Nintenderos!

> ***No lloréis por vuestra marca, porque a ella le importáis un comino, pero, ¡hala, a seguir discutiendo como nenas para saber cual de las Spice Girls es mejor!***
>
> *De Dennis Rodman a casi todos*

A vueltas con el erotismo
De yo a todos

Hola, soy lector de Hobby Consolas desde el número 33 y la verdad, nunca creí que acabaría escribiendo a una revista, pero no he podido resistir la tentación de opinar sobre el tema del manga erótico. Me gustaría decir que el manga erótico (que seguro que le gusta a la mayoría como a mí) no debería estar presente en revista alguna en la que gran parte de sus ejemplares están destinados a los chavales que no tienen más de 10 o 13 años (en el mejor de los casos) como es el caso de Hobby Consolas. También me gustaría opinar sobre los que apoyan a que Hobby publique contenidos eróticos, ya que parece que no hayan salido aún de la guardería (¿Por qué apoyáis a una revista de consolas a que publique material erótico en lugar de comprar otras revistas más especializadas en el tema que lo comenten? o ¿Por qué no os compráis un cómic o una revista erótica?)

Los precios de Nintendo 64
De un admirador de Miyamoto a los lectores de Hobby consolas

Hola, tengo 19 años y llevo 8 en esto de las consolas. Soy poseedor de todas las consolas Nintendo, pero aún así voy a intentar ser lo más objetivo posible. Me gustaría comentar un poco eso que se dice de que Nintendo 64 ha decepcionado por sus elevados precios, cosa que matemáticamente voy a demostrar que es falso. Para ello, sacamos diferencias entre lo que trae una consola y las otras: N64 tiene un mando analógico que vale 5.000 ptas. y el mando que trae las otras consolas cuesta 3.500. Nintendo 64 tiene accesos para cuatro mandos y las demás no, y por si todo esto fuera poco tiene 64 bits y toda la nueva tecnología que existe actualmente. En lo que se refiere a sus juegos, en el mercado español encontramos nueve, que aunque son pocos satisfacen todos los gustos (carreras, subjetivo, plataformas, deporte, lucha...) y todos ellos con una puntuación media de 93, entre ellos tres han sido considerados por esta revista y muchas otras como los mejores juegos de la historia, cada uno en su estilo (plataformas-«Mario 64», subjetivo-«Turok», deporte-«ISS 64»). Cinco de esos juegos tienen un precio 500 ptas más caro que un juego de la competencia, y sólo dos tienen realmente un precio elevado. En conclusión, Nintendo 64 es la consola más económica del mercado.

Miráis la paja en el ojo ajeno...
De Lucky a Hobby consolas

En el editorial del mes de junio os escandalizábais porque alguna revista del sector había echado piedras sobre el tejado de los videojuegos, y que por eso el mundo de los videojuegos está recibiendo duras críticas. Creo que sois unos hipócritas y os diré porqué. ¿Creéis que con cuatro páginas de manga erótico no tendrían argumento suficiente como para tacharos de pervertidos? Que comentéis cosas del manga relacionadas con videojuegos, CD's de música de videojuegos, etc... me parece genial,

Pero si quieres tías en pelotas te vas a la Playboy y no a la Hobby Consolas. Lo que no podéis hacer es criticar a otras revistas y vosotros hacer lo que se precie. Por lo menos hacedlo sin enseñar el plumero. Venga, no os piquéis, que el que se pica ajos come. Saludos, os quiero.

¡Nintendo es la mejor!

De Sergio a todos los poseedores de 32 bits

Hola, tengo 17 años y una N64, y escribo porque estoy cansado de que las personas que tienen consolas de 32 bits digan que a todos los que tenemos una N64 nos están timando con el precio de los cartuchos y yo pienso que es todo lo contrario. Cuando yo compré la increíble N64 sabía perfectamente que los juegos que hace Nintendo me costarían 10.000 ptas. y que los que hacen las compañías que colaboran con Nintendo costarían de 13.000 a 15.000 ptas.

Además, es lógico pagar más por unos juegos con mucha más calidad que los juegos de las 32 bits. Cuando un juego es bueno el precio no supone ninguna barrera para comprarlo, y un claro ejemplo de ello es la saga Donkey Kong para SN (13.000 ptas. y mira cómo se vende). Los cartuchos son mucho más caros y costosos que fabricar los CD's. A nosotros nos venden los cartuchos por un precio justo y a vosotros os venden los CD's a unos precios entre 7.900 y 9.900. Si tenemos en cuenta que los CD's son mucho más baratos os los tendrían que vender a 5.000-6.000 y no a casi 10.000. Os están timando entre 2 y 3.000 ptas por CD. ¿A quién están timando? N64 es la mejor.

Es lógico pagar más por unos juegos con mucha más calidad que los de 32 bits. Cuando el juego es bueno el precio no supone ninguna barrera para comprarlo...

De Sergio a todos los poseedores de 32 bits

Más de lo mismo

De Gustavo la rana a los que aún piensan que N64 no es la mejor

Hola, os escribo desde Barrio Sésamo porque el pasado lunes adquirí el genial juego «Turok» y con él quedé completamente convencido de que Nintendo 64 es, digan lo que digan, muy superior a los sistemas de 32 bits. Es muy sencillo, y los que posean una N64 y el «Turok» lo podrán comprobar también. Echadle un vistazo a la Nintendo Acción, buscad el código "Quack Mode" y escribidlo en el juego. Este código simplemente lo que hace es desactivar el anti-aliasing, una técnica antipixelación, e inmediatamente es como si pasara a ser un juego de PSX o de Saturn, pudiéndose apreciar la exagerada pixelación que es tan peculiar en los juegos de estas consolas. Otro tema a tratar es la dichosa pasta que cuestan los juegos de N64. Porque cuesten 3.000 ptas más yo no estoy absolutamente decepcionado con N64 (¿eh, señor Francisco José M.?) porque yo he pagado 15.000 cucas por «Turok» pero cada vez que juego se me olvida su precio y estoy contento porque es un dinero muy bien gastado. Respecto al 64DD, señores, si los primeros que lo criticamos somos nosotros, los Nintenderos, entonces sí que será un fracaso. Pero si lo apoyamos a toda costa, será un éxito y proporcionará al arte del videojuego una nueva dimensión.

Aquí hay para todos

De Roberto Ajenjo

Hoy tengo ganas de comentar una por una todas las cartas publicadas el mes pasado. Ahí voy: A Mr. Zurano le diré que mes a mes la propia N64 está demostrando que su afirmación en teoría es cierta, pero que en la práctica se cumple el 50% de las veces. Un ejemplo: como ya dije en otra carta, el «FIFA 97» (o 64, da igual) de N64 era peor. Pero también puede darse el otro lado, el de «ISS Pro» (o 64, otra vez): por lo visto, el de N64 es increíble. Como ya se ha dicho, la calidad de un juego depende sobre todo de los programadores.

Por lo tanto, Mr. Zurano, no te dejes llevar por tus impulsos, que te pasas.

Gustavo, tu carta tiene una contradicción espantosa: ¿cómo es posible que PSX y Saturn hayan perdido ya la guerra con N64, una consola que como tú has dicho, aún no tiene suficientes juegos para ser juzgada? Por cierto, se dice PSYGNOSIS.

David A.C., eres un pedazo de pan. ¿De verdad te ofende tanto que se hagan bromas sobre el Atari 2600, o que yo le falte al respeto a los reyes del videojuego (y prometo que todavía no sé a qué te refieres)? Me gustaría que supieras que yo compré mi primer ordenador a los 7 u 8 año, y la primera consola a los 11, y que he tenido el «Castle of Illusion», el «Sonic», el «Lemmings», y muchos más, y si alguien me pregunta le diré que esos juegos me encantan por que me dan lo que busco.

Gogeta, tú también te has pasado. Si no existiera competencia, los madridistas no estaríamos tan contentos a estas alturas de temporada. Siempre debe haber una competencia, porque ella es la que consigue que cada día haya mejores juegos. Lo único que hay que cuidar es que no se convierta en una guerra.

Con José Mazzilli nos hemos topado con el primer gran lunar de N64: ¡No todo el monte es orégano! Con esto quedan claras varias cosas: el fracaso total del cartucho debido a su precio. Y Nintendo ya se ha visto obligada a fabricar el 64DD. Por cierto, ¿alguien recuerda un aparato que salió hace ya un tiempo, llamado Mega CD? Huy, huy , huy, que mal lo veo...

Si no existiera la competencia los madridistas no estaríamos tan contentos a estas alturas de liga. Debe haber competencia porque ella es la que consigue que haya mejores juegos.

De Roberto Ajenjo

En defensa de los Otakus

De Chúsfer

¿Qué nos está pasando? ¿Dónde vamos a llegar? ¿Cómo es posible que la gente piense (y escriba) barbaridades sin sentido? Me refiero a Knight Lore. El tío se atreve a opinar de algo de lo cual no tiene ni puñetera idea. Dice: "me parece un sin sentido llenar cuatro páginas con elementos tan dispares (modelismo, revistas niponas, manga erótico...) como inaccesibles (en ningún momento se cita algún lugar para conseguir lo que se describe)". Vale, vamos por partes. Primero: ¿modelismo, de qué? ¿de aviones? ¿o quizá de trenes? Y anda que lo otro, ni te digo. ¿Qué quieres, que te pongan direcciones? ¿Tú donde compras el pan? En la panadería, ¿no? ¿Dónde comprarás el manga? Pues en las librerías (especializadas o generales) o en el Salón del Manga, o si no te buscas la vida, oye. En cuanto a David García, esta sección es para dar tu opinión y contestar a otros lectores, y no para desatar polémica. Me gustaría que transmitiérais mi cordial saludo a Job, Buz Añoluz y Pamela Oliva, que son gente que saben apreciar el sentido de la vida.



En el Otaku de este mes vamos a seguir dándole un repaso a algunas de las novedades manga relacionadas con los videojuegos que se presentaron en el pasado Salón del Cómic de Barcelona. Y también aprovechamos para comentaros los dos últimos vídeos de Dragon Ball que han sido editados.



DOS VIDEOS DE DRAGON BALL Y OTRAS MANGA-NOVEDADES

Continúa la DragonBall manía

Aunque ya casi habíamos perdido la esperanza de que salieran más películas inéditas de Dragon Ball dobladas al castellano, Manga Video nos ha sorprendido grata y repentinamente con dos nuevos lanzamientos. Bueno, lo cierto es que no debería decir "repentinamente", ya que durante las últimas semanas hemos podido ver anuncios en la televisión, en los mangas e incluso en algunas revistas (incluída ésta, por supuesto). Vamos a ver de qué van estas dos películas, aunque de antemano os puedo decir que posiblemente son las mejores que he visto.



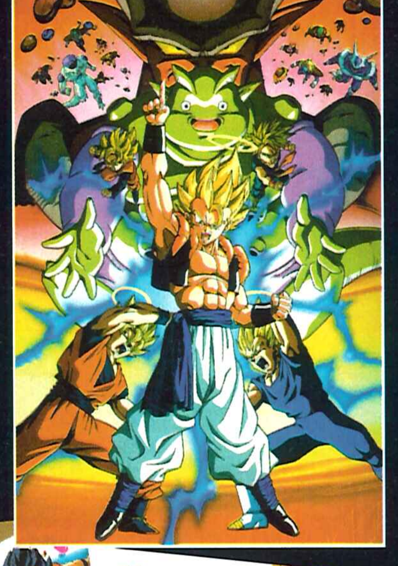


• **FUSION:** Gojeeta entra en escena. "Fusion" corresponde al volumen 15 de la colección Dragon Ball de Manga Video. Cronológicamente se han saltado 2 películas: la continuación de la lucha contra Broly, el super saiya legendario y el enfrentamiento de Goten y Tranks contra un ser creado a partir de unas muestras de sangre extraídas a Broly. Suponemos que acabaran siendo

Libros especiales de los OVAS

Es normal encontrar en Japón tomos en formato manga que reproduzcan en un estilo de fotonovela las películas más importantes del anime. Estos libros son denominados "Anime Books". Pues bien, las dos películas anteriormente comentadas de Dragon Ball Z, no sólo tuvieron Anime Books, sino también una edición especial en formato libro de ilustraciones, llamados "Jump Anime Library".

Tienen 104 páginas, de las cuales 54 son a color y narran la historia a modo de foto novela, 16 en blanco y negro que pertenecen a los bocetos de los personajes y escenarios, otras 16 a color con los mejores momentos de las películas, y otras 16 en las que encontramos comentarios de los anteriores OVAs, las letras de las canciones, y quien es quien en el film. Ademas, de regalo traen un poster doble. Su precio ronda las 2500 pts.





Novedades Anime en España.

Después del éxito de las películas de Dragon Ball, Manga Films sigue poniendo a la venta animes con mucha relación con los videojuegos.

El 18 de junio pone a la venta «Virtua Fighter», una cinta de 90 minutos de duración y con tres episodios completos de las aventuras de Akira, Pai y compañía y que costará 1.995 pts. En ellas viviremos la odisea de Akira Yuri que viaja a los largo del mundo para encontrar las Ocho Estrellas Resplandecientes que sólo verán aquellos que tengan una verdadera fuerza interior.

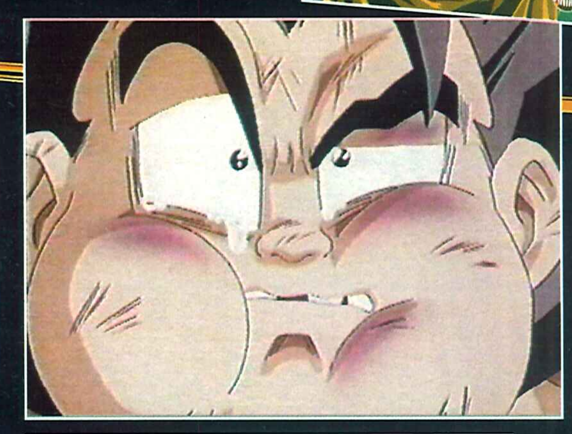
En la misma fecha se pone a la venta la cuarta cinta de la serie de animación «Street Fighter V» con los episodios del 10 al 12. En estos episodios podremos seguir las aventuras de Ken y Ryu en su búsqueda de los mejores luchadores del planeta. El precio también será de 1995 pts.

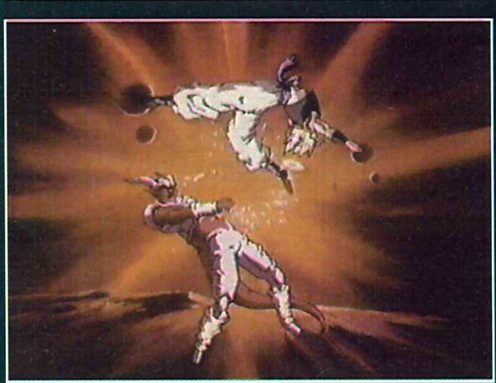






Esta es la mejor película de Dragon Ball que se ha editado en España, tanto por espectacularidad como por guión.





editadas, pero por ahora no se sabe cuando.

En "Fusion" podemos disfrutar de la fusión (de ahí lo original del título) de Gokuh y Vejeeta, que tiene como fin acabar con Janenba, un demonio que toma forma a partir de toda la energía maligna que había sido acumulada desde el principio de los tiempos.

Estamos ante la mejor película de la serie editada en España. Cuenta con un montón de efectos especiales y animaciones generados por ordenador de gran calidad que dotan de extraordinaria espectacularidad a algunas de las titánicas peleas. Por supuesto, ver bolas de energía que no son puro dibujo animado choca un poco, pero también impresiona. Supone una oferta que no deben dejar escapar los seguidores de la serie.

Eso sí, tiene un par de "curiosidades". Uno es que han traducido el nombre del ser demoníaco Janenba por "no quiero". El segundo es que por la procedencia de la cinta



(que ha sido doblada del francés), algunas imágenes han sido censuradas (literalmente quitadas), como por ejemplo la aparición de un pequeño Hitler liderando un ejército de tanques del infierno.

OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Un repaso al panorama manga

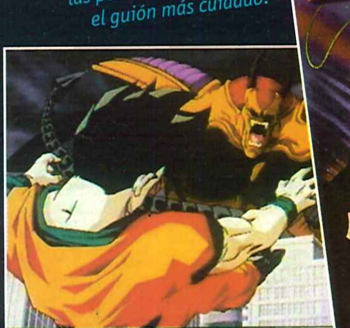
DRAGON HALF DE RIUSUKE MITA es un manga para los amantes de la aventura y el rol, que tiene como protagonista a Mink. El padre de Mink es humano y su madre una Dragona, por lo que ella es una humana con cola de dragón y cuernos. Mink comete el error de enamorarse de Dirk Saucer, un cantante que a ratos caza dragones, enviado por el rey Siva. A raíz de esto las aventuras se sucederán una detrás de otra, acompañadas de detalles graciosos que amenizan la lectura. Muy recomendable.



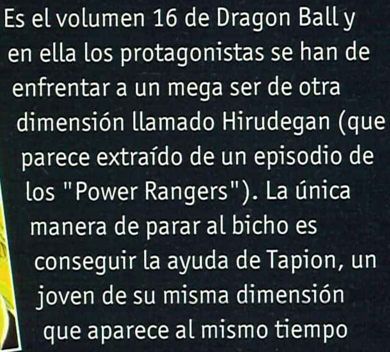
En la misma linea que el anterior (rol y aventura), Planeta nos presenta CAZADORES DE MAGOS, de Satoru Akahori y Ray Omishi. Nuestro prota se llama Carrot Glace, y es un joven mago con un pequeño defectillo, y es que esta poseído por doce bestias místicas. Cada vez que es alcanzado por un hechizo el joven se transforma en una de ellas. Sus dos compañeros de aventura, Tira Misu y Chocolat, se encargaran de ayudarle a salir del trance de una forma un tanto especial. Este joven trío se dedica a cazar magos negros, aunque las cosas no salen siempre como ellos quisieran. La colección completa consta de cinco volúmenes y es muy divertida.

El sentido del humor se combina con unos buenos dibujos y un entretenido argumento para hacer de este manga uno de los más recomendables de los que últimamente han salido en España.

En este cinta veremos menos acción de lo normal aunque disfrutaremos con la mejor animación de todas las películas de la serie y el guión más cuidado.







• EL ATAQUE DEL DRAGON: Gokuh hace un Shoryuken.

Es el volumen 16 de Dragon Ball y en ella los protagonistas se han de enfrentar a un mega ser de otra dimensión llamado Hirudegan (que parece extraído de un episodio de los "Power Rangers"). La única manera de parar al bicho es conseguir la ayuda de Tapion, un joven de su misma dimensión que aparece al mismo tiempo que el ser y que va a tener consecuencias posteriores en la vida de algunos personajes, especialmente Trunks. Hirudegan está dividido en dos partes que necesitan unirse para volverse una criatura indestructible. Lo único que puede calamar sus peligrosos movimientos es la música de la ocarina mágica que toca Tapion.

Este OVA cuenta con el atractivo de no tener ningún tipo de censura. Por si esto fuera poco, luce la animación de mayor calidad que hemos visto de entre las cintas editadas hasta ahora de Dragon Ball. Eso sí, se sale de la linea habitual de las películas de la serie reduciendo drásticamente el número de combates y dándole más importancia a la historia y al argumento en sí mismo que a la habitual pelea a puño limpio. Sin embargo, este mismo detalle la hace una cinta muy recomendable pues ofrece una perspectiva diferente y muy atractiva del fenómeno Dragon Ball.





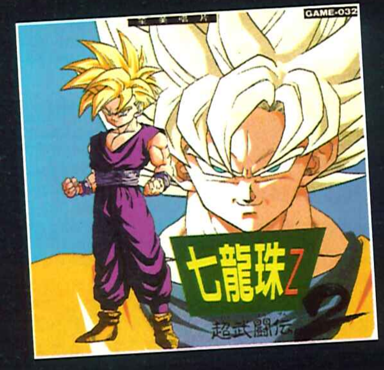
Dos grandes novedades para los amantes de los mangas y los juegos de lucha: «Virtua Fighter» y «Street Fighter Zero 2» acaban de salir en Japón.

En lo que respecta a Japón, se han dejado caer un par de tomos interesantes.

El primero es Virtua Fighter "Akira no Ken", manga dibujado por Takuya Tashiro, del que se conocen hasta la fecha tres tomos. Tiene un desarrollo muy lento, de tal manera que hasta el tomo tercero no aparecen mas que Akira, Pai y Lau.

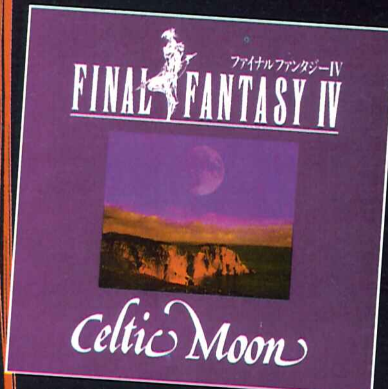
El segundo tomo es "Street Fighter Zero vol. 2", de Masahika Nakahira. Ya anteriormente os hablé de esta colección, sin duda alguna la que mejor refleja la saga de los "Alpha". En este tomo se incorporan a la serie Sakura, Gen, y el resto de personajes de "Zero 2". Con este segundo volumen se cierra la serie, la ultima viñeta deja a Sagat y a Ryu bajo una noche de tormenta: principio de la película de animación.

Los compactos más punteros



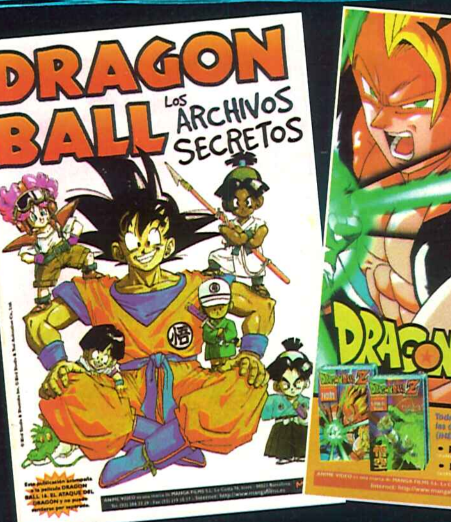
• **DRAGON BALL Z "SUPER BATOU DEN 2"**: Quienes tuvieron la suerte de poseer el segundo juego de lucha de Dragon Ball Z para Super Nintendo, recordaran su BGM, que en esta ocasión ha sido mejorada con un resultado impresionante: los temas de la intro y el ending son autenticas maravillas.

• **DRAGON BALL Z "SUPER BATOU DEN 3"**: Conversión de la BGM de Dragon Ball Z 3 de Super NES del mismo estilo que el anterior CD. Algunas pistas se regrabaron para las versiones de PlayStation y Saturn, pero no alcanzaron ni con mucho el mismo nivel de calidad.



• **FINAL FANTASY IV "CELTIC MOON"**: Se trata de un CD que plasma las 15 melodías más famosas de Final Fantasy IV (conocido por su adaptación al ingles como "Final Fantasy II"), en estilo de música celta. Los fans de la saga Final Fantasy no deberían dejar escapar esta increíble versión de una de las mejores BGMs de todos los tiempos.





Podéis encontrar las dos películas en videoclubs y quiscos. La edición para los quiscos incorpora un folleto sobre las cintas, con datos sobre personajes, historia de Toriyama, desarrollo de la serie en Japón. Lo mejor es que el precio sigue siendo 1995 pts.

Y se acabo por ahora. Ya se que no es mucho, pero el verano no suele ofrecer grandes novedades.

Matta Raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales



Haz tu pedido por teléfono

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h





envíos

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 750 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* PRECIO VALIDO PARA PENINSULA
* RESTO DE ESPAÑA, ANDORRA Y PORTUGAL 1000 PTAS

ENVIO POR CORREO **400 PTAS.**




SEGA SATURN

SUPER OFERTA

24.900

Incluye: MANDO + DEMO CD y juego a elegir entre:
SEGA RALLY, DAYTONA USA CHAMPIONSHIP, WORLD WIDE SOCCER, TOSHINDEN URA, VIRTUA COP 2, TOMB RAIDER

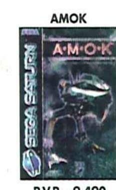
PERIFERICOS

Periférico	Precio
CABLE RF	4.990
CONTROL PAD 3D	6.990
CONTROL PAD 8 BOTONES	3.990
CONTROL PAD INFRARED	12.490
JOYSTICK VIRTUA STICK	6.990
MEMORY CARD PLUS	6.990
PER4MER TURBO WHEEL + PED	11.990
PISTOLA MAD CATZ	6.490

JUEGOS SATURN

CONSIGUE GRATIS "CHRISTMAS NIGHTS"

Juego	P.V.P.
DRAGON BALL Z	7.990
FIGHTERS MEGAMIX	9.490
MANX TT + REGALO CARTERA	9.490
SONIC 3D	8.990
TOMB RAIDER	7.990


































Juego	P.V.P.
ALIEN TRILOGY	5.990
AMOK	9.490
BATTLE STATIONS	8.990
BLACK DAWN	7.990
BLAM! MACHINEHEAD	4.990
BLAZING DRAGONS	8.990
BOMBERMAN	9.490
BUG TOO	9.490
CASPER	5.990
COMMAND & CONQUER	6.490
CYBERIA	3.990
DARK SAVIOUR	9.490
DARKLIGHT CONFLICT	8.990
DAYTONA USA	3.990
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	4.990
DEFCON 5	2.990
DIE HARD THE ARCADE	9.490
DOOM	7.990
DRAGON HEART	8.990
EARTHWORM JIM 2	3.990
FIFA '97	8.990
FIGHTING VIPERS	3.990
FORMULA KARTS	CONS
GHEN WAR	2.990
GRID RUN	7.990
HEXEN	7.990
INCREDIBLE HULK PANTHEON	9.990
INDEPENDENCE DAY	8.990
INT'L VICTORY GOAL	2.990
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	8.990
KING OF FIGHTER 95	CONS.
LOST VIKINGS 2	8.490
MADDEN '97	8.990
MASS DESTRUCTION	9.490
MEGAMAN X3	9.490
MIGHTY HITS	3.990
MR. BONES	9.490
NBA LIVE '97	8.990
NHL '97	8.990
NIGHTS	4.990
PANDEMONIUM	8.490
PGA TOUR 97	8.990
PRO PINBALL	3.990
RAYMAN	4.990
RETURN FIRE	CONS.
SEGA RALLY	4.990
SCORCHER	9.490
SHINING THE HOLY ARK	9.490
SHINING WISDOM	4.990
SKELETON WARRIORS	3.990
SKY TARGET	9.490
SLAM'N'JAM 96	4.990
SOVIET STRIKE	8.990
SPACE JAM	8.990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	6.990
STORY OF THOR 2	4.990
ST. FIGHTER ALPHA 2	5.490
STREET RACER	8.990
SUPER PUZZLE FIGHTER II	5.990
TEMPEST 2000	6.990
THE CROW	8.990
THREE DIRTY DWARVES	9.490
TILT	8.990
TORICO	9.490
TOSHINDEN URA	4.990
VIRTUA COP 2	5.990
VIRTUA FIGHTER KIDS	4.990
VIRTUAL GOLF	4.990
VIRTUAL ON	3.990.
WIPE OUT	4.990
WORLD W. SOCCER 97	4.990
X-MEN CHILDREN OF ATOM	4.990

MEGADRIVE



MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2 — **14.990**

MEGADRIVE II MEGA 6
INCLUYE: SONIC, SUPER MONACO GP, REVENGE OF SHINOBI, SEGA SOCCER, COLUMNS, STREETS OF RAGE
OFERTA **14.990**




Accesorio	P.V.P.
CONTROL PAD II (6 BOTONES)	3990
CONTROL PAD SG ACTION PAD	1990
JOYSTIK FIGHTER STICK MD-6	2490

GAME GEAR



GAME GEAR + COLUMNS — **14.990**

CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995

MEGA 32X



OFERTAS

COSMIC CARNAGE	3.990
FIFA SOCCER '96	4.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990
KNUCLES CHAOTIX	3.990
MOTHERBASE	3.990
MOTOCROSS CHAMP.	3.990
STAR WARS	3.990
STELLAR ASSAULT	3.990
SUPER SPACE HARRIER	3.990
VIRTUA FIGHTER	4.990

MEGA CD

OFERTAS

BATMAN & ROBIN	1.990
BATMAN RETURNS	1.990
DOUBLE SWITCH	3.990
KEIO FLYING	2.990
NIGHT TRAP	1.990
PRIZE FIGHTER	3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN	1.990
THE SPACE AVENTURE	2.990
WOLFCHILD	2.990


PlayStation
CONSOLA +1 MANDO
SUPER PRECIO
22.900
INCLUYE CD CON DEMOS DE JUEGOS
CENTRO MAIL
Haz tu pedido por teléfono
902·17·18·19
FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92
PERIFERICOS
CABLE EURO-AV (RGB) 5.700
COLOUR MEMORY CARD 3.990
TRANSPARENTE ROJO AMARILLO VERDE AZUL
CONTROL PAD ASCII SPECIALIZED 5.000
CONTROLLER 3.500
CONTROLLER +MEMORY+MALETIN 6.250
JOYSTICK NAMCO ARCADE 9.500
JOYSTICK ASCII 8.400
LINK CABLE 3.500
MAD CATZ STEERING WHEEL 13.990
MEMORY CARD 2.750
MEMORY CARD 360 9.990
MULTITAP 5.500
ARCADE STEERING WHEEL 12.490
MOUSE (RATON) 3.700
PER4MER + PEDALES 11.990
MEMORY CARD PLUS 6.990
MEMORY DISK DRIVE 13.990
RFU ADAPTOR 3.500
PISTOLA HYPER BLASTER 5.900
PISTOLA MAD CATZ 6.490
PISTOLA PREDATOR 7.990
JUEGOS PLAYSTATION
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO 8.990
RAGE RACER 6.990
SOULBLADE 6.990
2XTREME P.V.P. - 6.490
ADIDAS POWER SOCCER INT'L 97 P.V.P. - 7.490
AIR COMBAT P.V.P. - 3.990
ALIEN TRILOGY (PLATINUM) P.V.P. - 3.990
BATTLE STATIONS P.V.P. - 7.990
BLAM! MACHINEHEAD P.V.P. - 4.990
BROKEN SWORD P.V.P. - 6.490
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM) P.V.P. - 3.990
CARNAGE HEART P.V.P. - 6.490
COMMAND & CONQUER P.V.P. - 6.490
CONTRA P.V.P. - 8.990
COOL BOARDERS P.V.P. - 6.990
CRASH BANDICOOT P.V.P. - 7.990
CRITICOM P.V.P. - 3.990
CRYPT KILLER P.V.P. - 8.990
CYBERIA P.V.P. - 3.990
DARK FORCES P.V.P. - CONS
DARK STALKERS P.V.P. - 8.990
DESTRUCTION DERBY P.V.P. - 3990
DESTRUCTION DERBY 2 P.V.P. - 7.990
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 P.V.P. - 8.990
EARTHWORM JIM 2 P.V.P. - 3.990
EPIDEMIC P.V.P. - 6.490
EXCALIBUR 2555 AD P.V.P. - 9.990
EXHUMED P.V.P. - 7.990
FIFA'97 P.V.P. - 7.990
FINAL DOOM P.V.P. - 6.990
FORMULA 1 P.V.P. - 7.990
GEX P.V.P. - 4.990
INDEPENDENCE DAY P.V.P. - 7.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER DELUXE P.V.P. - 6.990
IRON & BLOOD P.V.P. - 3.990
IRONMAN X-0 MANOWAR P.V.P. - 3.990
JET RIDER P.V.P. - 6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA P.V.P. - 7.990
KING OF FIGHTERS 95 P.V.P. - 6.490
KING'S FIELD P.V.P. - 6.490
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS P.V.P. - 7.490
LEGACY OF KAIN P.V.P. - 7.990
LOST VIKINGS 2 P.V.P. - 8.490
MADDEN NFL'97 P.V.P. - 7.990
MICROMACHINES V3 P.V.P. - 10.490
MONSTER TRUCKS P.V.P. - CONS
MORTAL KOMBAT TRILOGY P.V.P. - 6.990
MOTOR TOON 2 P.V.P. - 6.990
NAMCO MUSEUM VOL 3 P.V.P. - 6.490
NBA IN THE ZONE 2 P.V.P. - 8.990
NBA JAM EXTREME P.V.P. - 3.990
NBA LIVE '97 P.V.P. - 7.990
NEED FOR SPEED II P.V.P. - 7.990
PENNY RACERS P.V.P. - 4.990
PORSCHE CHALLENGE P.V.P. - 6.490
PRO PINBALL P.V.P. - 3.990
PROJECT OVERKILL P.V.P. - 6.990
PSYCHIC FORCE P.V.P. - 8990
RALLY CROSS P.V.P. - CONS
RAYMAN (PLATINUM) P.V.P. - 3.990
REBEL ASSAULT II P.V.P. - 8.990
RESIDENT EVIL P.V.P. - 5.490
RIDGE RACER P.V.P. - 3.990
RIOT P.V.P. - 7.490
ROAD RAGE P.V.P. - CONS
SAMURAI SHODOWN 3 P.V.P. - 6.490
SKELETON WARRIORS P.V.P. - 3.990
SLAM'N' JAM 96 P.V.P. - 4.990
SOVIET STRIKE P.V.P. - 7.990
SPACE JAM P.V.P. - 8.990
SPEEDSTER P.V.P. - 7.490
STAR GLADIATOR P.V.P. - 3.990
STARFIGHTER 3000 P.V.P. - 4.990
STREET FIGHTER ALPHA 2 P.V.P. - 5.490
STREET RACER P.V.P. - 8.990
SUIKODEN P.V.P. - 8.490
SUPER PUZZLE FIGHTER II P.V.P. - 5.990
SUPERSONIC RACERS P.V.P. - 3.990
TEKKEN P.V.P. - 3.990
TEKKEN 2 P.V.P. - 7.990
TENKA P.V.P. - CONS.
TIGERSHARK P.V.P. - CONS.
TIME COMMANDO P.V.P. - 7.990
TOBAL Nº1 P.V.P. - 6.990
TOMB RAIDER P.V.P. - 9.990
TOSHINDEN P.V.P. - 3.990
TOTAL NBA 97 P.V.P. - 6.490
VANDAL HEARTS P.V.P. - 8.990
VIRTUAL GOLF P.V.P. - 4.990
VIRTUAL POOL P.V.P. - 6.990
WIPE OUT P.V.P. - 3.990
OFERTA PlayStation



Ven a conocer los Centros Mail

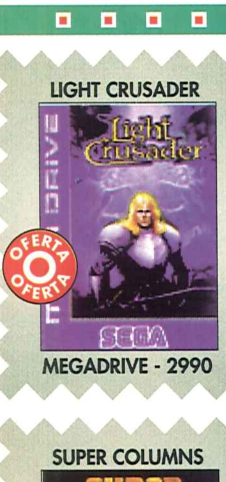
Somos ya más de cuarenta en España



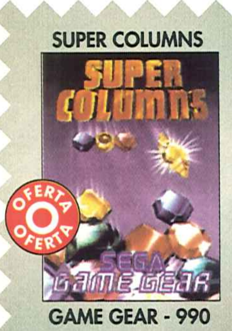




JUEGOS SEGA




LIGHT CRUSADER – MEGADRIVE - 2990 (OFERTA)



SUPER COLUMNS – GAME GEAR - 990 (OFERTA)



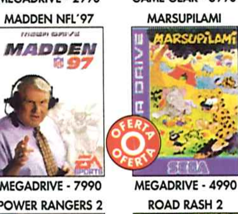







- ARCADE CLASSICS – MEGADRIVE - 3990
- BAKU BAKU ANIMAL – GAME GEAR - 1990
- BUGS BUNNY – GAME GEAR - 1990
- COMIX ZONE – MEGADRIVE - 4990
- DESERT STRIKE – MEGADRIVE - 2990
- EARTHWORM JIM – GAME GEAR - 3990
- EARTHWORM JIM II – MEGADRIVE - 4990
- FIFA '97 – MEGADRIVE - 7990
- GARFIELD – MEGADRIVE - 3990
- GENERAL CHAOS – MEGADRIVE - 2990






- INT. SUP. SOCCER DELUXE – MEGADRIVE - 7490
- JAMES POND 2: ROBOCOD – MEGADRIVE - 2990
- KLAX – GAME GEAR - 1490
- LOTUS II – MEGADRIVE - 2990
- MADDEN NFL'97 – MEGADRIVE - 7990
- MARSUPILAMI – MEGADRIVE - 4990
- MEGAMAN WILY WARS – MEGADRIVE - 4990
- MICRO MACHINES MILITARY – MEGADRIVE - 8490
- NBA ACTION 95 – MEGADRIVE - 4990
- NBA LIVE '97 – MEGADRIVE - 7990






- NHL HOCKEY'97 – MEGADRIVE - 7990
- PHANTASY STAR IV – MEGADRIVE - 9990
- PINOCCHIO – MEGADRIVE - 5990
- POCAHONTAS – MEGADRIVE - 6990
- POWER RANGERS 2 – MEGADRIVE - 3990
- ROAD RASH 2 – MEGADRIVE - 2990
- ROLO TO THE RESCUE – MEGADRIVE - 2990
- SNAKE RATTLE & ROLL – MEGADRIVE - 4990
- SONIC 3D – MEGADRIVE - 8990
- SPIROU – MEGADRIVE - 4990






- STAR TREK DEEP SPACE NINE – MEGADRIVE - 4990
- STORY OF THOR – MEGADRIVE - 4990
- TEMPO JR. – GAME GEAR - 2990
- TOUGHMAN CONTEST – MEGADRIVE - 3990
- VIRTUA FIGHTER 2 – MEGADRIVE - 7990
- VIRTUA FIGHTER ANIMATION – GAME GEAR - 1990
- VR TROOPERS – MEGADRIVE - 3990
- WAYNE GREZKY & NHLPA – MEGADRIVE - 3990
- WORLD CUP USA'94 – MEGADRIVE - 6990
- WORMS – MEGADRIVE - 5990



©

Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE

967- 507 269

¡¡¡AVISO IMPORTANTE!!!

Si quieres comprar más caro que nadie, y ser el último en tener tu juego, por favor.... NO NOS LLAMES.



CASTLEVANIA
DARK FORCES
DESTRUTION DERBY 2
DRAGONS HEART
EXCALIBUR
EXHUMED
LOST VIKINGS 2
FORMULA 1
MECH WARRIOR 2
MICROMACHINES V3
INDEPENDENCE DAY
ISS PRO
OVERBLOOD
PORCHE CHALLENGE
RAGE RACER
REBELT ASSAULT II
SUPER PUZZLE FIGHTER
SAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
SUIKODEN
TENKA
THE CROWN
TOMB RAIDER
V-RALLY
VANDAL HEARTS
WARCRAFT 2



AMOK
BUG TWO
DIE HARD ARCADE
DRAGONS HEART
FIFA 97
FIGHTERS MEGAMIX
JUNGLA DE CRISTAL
LOST VIKINGS 2
MANX TT
MASS DESTRUCTION
NBA LIVE 97
PANDEMONIUM
SUPER PUZZLE FIGHTER
SONIC 3D
SOVIET STRIKE
THE CROW
VIRTUAL POOL
TOMB RAIDER
TORIKO
TOSHINDEN URA

NINTENDO 64

CRUIS´N USA
DOOM 64
FIFA 64
INTER. S.. SOCCER 64
KILLER INSTIC GOLD
MARIO 64
MARIO KART
HBA HANFG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER
WAR WOODS
ACCESORIOS
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF
ADAPTADOR USA/JAP

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

DAONKEY KONG 3
DRAGON BALL Z HYPER
FIFA 97
KIRBY´S FUN PACK
DIRBY´S GHOST TRAP
LUFIA II
NBA LIVE 97
STREET FIGHTER ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS



BUGS BUNNY
DAGON BALL Z
FIFA 97
INTER. S. S. S. DELUXE
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TIME KILLER
TOY STORY
WORMS



24H

SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24 H.

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500

OFERTAS

ACTUA SOCCER- PSX
AIR COMBAT- PSX
CASPER- PSX SS
DARK SATALKER- PSX
DINO DINI SOCCER- MD
EARTHWORM JIM 2- PSX- SS
FIGHTING VIPPERS- SS
HI- OCTANE- SS
KILLER INSTINTC. SN
MEGA SWIV- MD
NBA GIVE´N GO- SN
RAYMAN- PSX SS
RIDGE RACER- PSX
SEGA RALLY- SS
SKELETON WARRIORS.- SS
STAR GLADIATORS-PSX
STREET FIGHT ALPHA-SS
TEKKEN-PSX
TOSHINDEN-PSX
ULTIMATE M.K.3- MD-SN
VIRTUA FIGHTERS KIDS- SS
WIPE OUT- PSX
WORLD WIDE SOCCER-SS

Especialistas en Accesorios, Juegos, Consolas de Importación y Pal

Grupo M.G.K. International Paseo Vista Alegre Nº8 1º • 03180 TORREVIEJA (Alicante)
e-mail grupo_mgk@mx2.redestb.es



PROFESIONAL

Buscas una compañia que tiene todos los Accesorios, Consolas, Juegos de Importación y Pal.
NINTENDO - SEGA
SONY PLAYSTATION
NEO GEO CD...
No busques más
SERVICIO 24H
No pagues portes
Rápido llámanos

PARTICULAR

Todos tus Accesorios, Juegos, Consolas de Importación y Pal.
NINTENDO - SEGA
SONY PLAYSTATION
NEO GEO CD...



Están aqui
No Busques Más..

DESCUENTO A SOCIOS

Telf: (96) 571 80 79 • FAX: (96) 570 38 35

ADAPTADOR UNIVERSAL
Para Todos Los Juegos
PAL/JAPON/USA
NINTENDO 64
SEGA SATURN
CHIP PLAYSTATION
AL MEJOR PRECIO



"Tamagochi"
Juego Virtual en forma de llavero
la locura del Japon
SUPER PRECIO LLAMANOS..

COCONUT

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO: (91) 554 50 47

NINTENDO 64- PSX- SATURN- NEO GEO CD Y CARTUCHO- SNES- MD- GAME BOY - GAME GEAR

COMPRA VENTA CONSOLAS PSX, SATURN Y N64

Compra-Venta y cambio Juegos de 2ª mano

TIENDA COCONUT
CARNICER, 13.
28039 MADRID
Mº CUATRO CAMINOS
Horario: 10:30- 2 Y 5- 8

Nuevas figuras Dragon Ball - Tamagotchi - Star Wars



EN CÓRDOBA...

MICRO GAMES

C/Don Lope de los Ríos, 28.
14006 Córdoba
Telf.: 957- 401003

ESPECIALISTAS EN CAMBIO Y VENTA DE 2ª MANO
Para todas las consolas y también PC CD-ROM

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

Consigue estas Novedades en venta o en CAMBIO.

PLAYSTATION
SOUL BLADE
RIOT
CIUDAD NIÑOS
PERDIDOS
SUIKODEN
LOST VIKINGS 2
CRYT KILLER
KING FIGHTERS 96
TENKA
MONSTER TRUCKS

SUPER NES
DBZ HYPERD.
TERRANIGMA
KIRBYS FUN PACK
LOST VIKINGS 2

SATURN
NBA 97
BUG TOO
MASS DESTRUCTION
THREE DIRTY W.
TORICO
LOST VIKINGS 2
THE CROW

N 64
WAVE RACER, FIFA
MARIO KART, DOOM,
KILLER, CUISE´N USA

MEGADRIVE
UMK 3
MICRO. MILITARY
INT. DELUXE

957 - 401 003

¡CONSÍGUELO YA!

CATALOGO

Si todavía no eres socio y no tienes nuestro catálogo mánda una carta con 300 pts. en sellos. Si ya eres socio, en breve recibirás este nuevo catálogo de 20 pàginas, donde encontrarás todas las NOVEDADES y grandes descuentos, CAMBIO y Venta 2ª MANO.
¡¡NO TE ARREPENTIRÁS!!

DREAM GAMES

PLZ. DEL CALLAO, 1. 1º PLT. 28013 MADRID
TEF.: 91 5232087 - 908421662

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN
JAPÓN USA EUROPA
PSX - NINTENDO 64 - SATURN - NEO GEO CD - CARTUCHO - PC - ENGINE DUO R.
Distribuímos a tiendas. Compra Venta.
Cambio en juegos de 2ª mano. 32 y 64 bits y chips multisistema.
Abrimos en Agosto.
Novedades Julio y Agosto

NEO GEO CD	PSX	SATURN
NEO BOMBERMAN	KING FIGHTER 96	MARVEL HEROES
SUPER TAG BATTLE	MOTO RACER	ROCKMAN X4
SAMURAI RPG	DRAGON BALL GT	MAGIC KNIGHT RAY

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

Ganadores de los Concursos SOUL BLADE, SUPER MARIO 64 y FIFA 64

Ganadores del Concurso Soul Blade premiados con una consola PlayStation y un juego de Soul Blade cada uno:

Alberto Millan Luengo	Madrid
Javier Quiles Sanz	Zaragoza
Ruben Penalva Ambrona	Madrid
Fernando Morais Picazo	Madrid
David Rodriguez Triviño	Granada

A continuación podréis leer los nombres de los 15 ganadores de **UN JUEGO DE SOUL BLADE**, para la consola Sony PlayStation cada uno :

Javier Zuazo Diaz	Madrid	Juan Alberto Martin	Guipuzcoa
Javier Valls Lopez	Barcelona	Alfredo Tubia Martinez	La Rioja
David Lopez Losada	Madrid	Antonio Arriero Garcia	Toledo
Antonio Glez Arroyo	Madrid	Javier Alonso Asensio	Guipuzcoa
Antonio Hurtado Gomez	Malaga	Jorge Gomez Perez	Cordoba
Sergio Lopez Patino	Valladolid	Alfonso Calvo Corbalan	Barcelona
Javier Calvo Oses	Navarra	David Polo Garcia	Cuenca
Alfonso Castillo Fdez.	La Coruña		

Ganadores del concurso FIFA 64. Cada uno recibirá un juego de Fifa para N64.

A. Etxebarriarteun Bernal	Guipuzcoa
Alonso Tirado Ortega	Cadiz
Antonio Heredia Saavedra	Granada
Asier Bahillo Lazaro	Vizcaya
Eduardo Chapresto Sanchez	Sevilla
Fco. Javier Romero Garcia	Cordoba
Jaime Barriga Serrano	Cadiz
Javier Larretxea Apezetxea	Navarra
Javier Martinez Martinez	Murcia
Javier Gomez Tarrasa	Valencia
Joaquin Romero Abrante	Sevilla
Juan De Dios Garcia Roldan	Cordoba
Luis Castellon Perez	Zaragoza
Mario Hernandez Marcos	Vizcaya
Miguel Gonzalez Sanchez	Madrid
Pablo Sarmiento Perez	Pontevedra
Rafael Ribas Bastida	Gerona
Ramon Minguez Blasco	Castellon
Sergio Sanchez Rodenas	Alicante
Tomas Gomez Sanchez	Cadiz

Premiados del concurso Super Mario 64 con un juego cada uno:

Abraham Ortega Hdez.	Albacete	Eduardo Gomez Fdez.	Ciudad Real	Juan J. Palacios Alonso	Asturias
Adrian Martin Gomez	Toledo	Iñigo Asenjo Rubio	La Rioja	Marc Brugueras Freixa	Barcelona
Aintzane Fuentes Garcia	Vizcaya	Jeronimo Garcia Barrios	Valladolid	Pablo Rosales Area	Pontevedra
Andreu Guasch Marce	Tarragona	J. Gutierrez Guillamon	Valencia	Roberto Palau Amat	Alicante
Borja Rodriguez Saiz	Cantabria	Jose Caravaca Melgar	Murcia	Roger Clotet Oller	Barcelona
Daniel Gonzalez Marquez	Valencia	Jose Gomez Barez	Madrid	Ruben Lopez Rabaneda	Barcelona
David Gonzalez Diaz	Ciudad Real	J. A. Linares Robles	Almeria	Samuel Cipres Larrosa	Huesca
Diego Figuera Garcia	Asturias	J. David Garcia Callejas	Cadiz		
Diego Garcia Blazquez	Avila	J. Juan Garcia Rodriguez	Barcelona		

Bases del concurso MARIO KART 64

1 - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación (serán válidas las fotocopias y un sólo cupón por participante) , con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "Mario Kart 64".

2 - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán TRES , que serán ganadoras de una consola Nintendo 64, un juego de Mario Kart 64 y 3 mandos de control de colores para N64 cada una. A continuación se extraerán otros VEINTiDOS premiados que recibirán un juego de Mario Kart para Nintendo 64 y un mando de control de colores cada uno. Y por último CUARENTA Y NUEVE ganadores recibirán un mando de control de colores para N64 cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3 - Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de junio al 28 de julio de 1997.

4 - La elección de los ganadores se realizará el 1 de agosto de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Hobby Consolas.

5 - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6 - Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Nintendo España o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior incorporación a su fichero o ficheros automatizados, para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros, así como corregir o cancelar su contenido, simplemente haciéndolo saber a Nintendo España por correo certificado.

7 - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

Los siguientes nombres pertenecen a los veinte ganadores del juego MANX TT, para la consola Sega Saturn:

Alex Lopez Santos	Vizcaya	Joan Garrigo Lario	Barcelona
Alvaro Liebana Garcia	Madrid	Jorge Carrion Gonzalez	Murcia
Antonio Hernandez Schez.	Almeria	Miguel Gonzalez Sardon	Pontevedra
Daniel Garrido Leon	Barcelona	Pedro Estella Lorente	Zaragoza
David Perez Foruria	Almeria	Rafael Mnez. Medialdea	Madrid
Felipe Saez Barranquero	Malaga	Raul Casado Romero	Zaragoza
Francisco Garcia Jimenez	Barcelona	Raul Jimenez Cara	Madrid
Fco. Javier Martinez Mnez.	Alicante	Santos Belana Lambea	Huesca
Gabriel Carpio Saez	Valencia	Sergio Roncero Brioso	Cadiz
G.Villanueva Cebrian	Valladolid	Vicente Sanchez Perez	Alicante

Los veinte remitentes que han sido seleccionados para recibir un juego de Excalibur 2555 para consola Sony PlayStation cada uno, son:

Alberto Polo Rangel	Barcelona	Esteban Dguez. Manzano	Malaga
Alberto Del Pozo Nistal	Madrid	Javier Monzo Chafer	Valencia
A. Zaragoza Casanova	Alicante	Joaquin Fdez. Teruel	Valencia
Antonio Couto Cibreiro	La Coruña	Jonathan Gonzalez G	Madrid
A. Hurtado Cabrerizo	Alicante	J. De Arriba De La Calle	Barcelona
Cesar Garcia Garcia	Madrid	Francisco Torres Santos	Malaga
Daniel Gonzalez Marquez	Valencia	Pablo Fernandez Soutullo	Malaga
David Garcia Martinez	La Coruña	Juan de Dios Santos Lopez	Granada
David Perez Foruria	Almeria	Raul Jimenez Cara	Madrid
David Granados Resina	Lerida	Raul Jimenez Garcia	Barcelona

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas



Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.



- **NINTENDO 64:** 5 Botones de disparo y viewcontrol, autodisparo, disparo turbo, cámara lenta, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico. (Disponible a partir de julio del 97, según previsiones del fabricante).
- **SUPER NINTENDO:** Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- **SATURN:** Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- **PLAYSTATION:** Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.



AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote,o suba de precio tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.000 Pts.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO